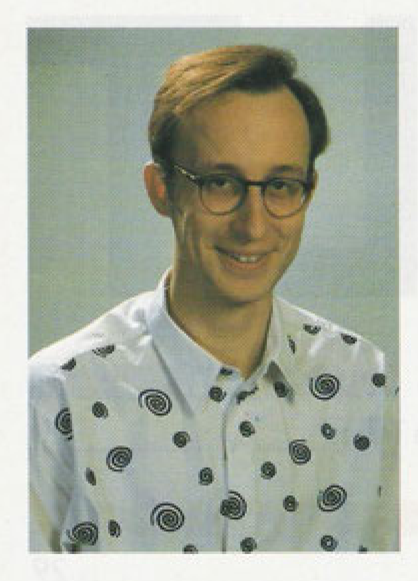


Belgien bfr 145,- Dänemark dkr 29,- Frankreich FF 25,- Griechenland Dr 900,- Luxemburg Lfr 145,- Niederlande hfl 8,40, Österreich ÖS 55,- Schweiz sfr 7,- Spanien ptas 490,-
PC Games Disc Mag
6/93
DM 7.-
DEUTSCHLANDS MEISTVERKAUFTES PC-SPIELE-MAGAZIN MIT DISKETTE
Die Nr 1
16 Seiten ab sofort auf mehr!!!
Monströs!
Ultima VII
Teil 2 - The Serpent Isle
STRIKE COMMANDER
Zahlen - Fakten - Hintergründe
LEMMINGS 2
Sie sind wieder da
Sollten Sie hier keine Diskette vorfinden, so wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler.
Für den Umtausch defekter Disketten verwenden Sie bitte den Garantie-Coupon aus dem Heft und schicken ihn an:
COMPUTEC Verlag
Reklamation PC Games 6/93
Postfach
8500 Nürnberg 1
COVERDISK
Skat 2010
Das beliebteste Kartenspiel Deutschlands in einer tollen Umsetzung für Windows.
Windows 3.1 • Shareware-Version



# WHAT'S UP?

Mit der Veröffentlichung eines der letzten "großen" Programme, die für das erste Jahresdrittel angekündigt waren, scheint das alljährliche Sommerloch allmählich Gestalt anzunehmen. Der Strike Commander, Origin´s umfangreichstes Projekt nach den beiden Wing Commander Teilen, ist seit dem 23. April 1993 weltweit im Handel. Ganze zwei Jahre sind seit der ersten Konzeptpräsentation auf der ECTS im Frühjahr 1991 vergangen. Augenscheinlich haben wir damit das Produkt mit der längsten Entwicklungsdauer und dem höchsten Entwicklungsaufwand vor uns. Alles Geld und alle Zeit scheinen aber bestens investiert worden zu sein. Die Fachwelt kann vor soviel entwicklerischer Konsequenz und programmtechnischer Innovation nur staunen. Wieder einmal zeigt Perfektionist Chris Roberts mit einer seiner Arbeiten Wege auf und setzt die Meßlatte erneut, daß sich andere an ihr versuchen mögen. Doch um welchen Preis, mit welchen Mitteln?

Vor dem Hintergrund, daß wir Ihnen in dieser Ausgabe auf drei Seiten unsere ersten Eindrücke und eine Vielzahl an Hintergrundinformationen zur Entstehung geben, möchte ich aber einem endgültigen Urteil über den Strike Commander nicht vorgreifen. Nur soviel sei gesagt, nach größtmöglicher Realität strebende Simulationen, von der Qualität des neuen Origin-Produktes, werden sich in einer hochsensibilisierten Gesellschaft mehr und mehr hinterfragen lassen müssen. Gerade in einer Zeit, in der wenige hundert Kilometer entfernt diese Realität zum Wahnsinn wird.

*Christian Müller*

Christian Müller
Leitender Redakteur

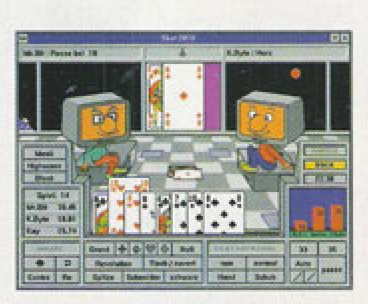






## Toller Start der jungen Entwicklertruppe aus Flensburg.

Die über acht Millionen bundesdeutschen Skatspieler dürfen sich freuen. CreaTeam Software hat es geschafft, den "Reiz" dieses Kartenspiels auf den PC zu bannen. In der bekanntermaßen angenehmen Windowsumgebung können sie nun jederzeit einem gepflegten Skat frönen. Aber auch all diejenigen, die bislang noch keinerlei Gelegenheit hatten es zu erlernen, können mit Skat 2010 leicht Zugang zum Spiel finden und haben in ihm zugleich einen allgegenwärtigen Sparringspartner.





# INHALT

## RUBRIKEN



## SPIEL DES MONATS



## REVIEWS



**In der schnellebigen Softwarebranche war es eine Ewigkeit. Seit bereits auf der ECTS 1991 erste Bilder von Origins Strike Commander zu sehen waren, sind zwei ganze Jahre ins Land gegangen. Doch so unglaublich lange die Entwicklungszeit scheint, noch eindrucksvoller ist nun das fertige Produkt. In dieser PC Games-Ausgabe räumen wir auf mit den lange kursierenden Gerüchten um dieses Mammutprojekt und liefern Fakten. Einen endgültigen Testbericht und ein abschließendes Urteil behalten wir uns aber für das nächste Heft vor, um dem Anspruch des Programms auch wirklich gerecht zu werden.**

## CD ROM



## PREVIEWS



## SPECIALS



## PD & SHAREWARE



## WORKSHOP



## HARDWARE

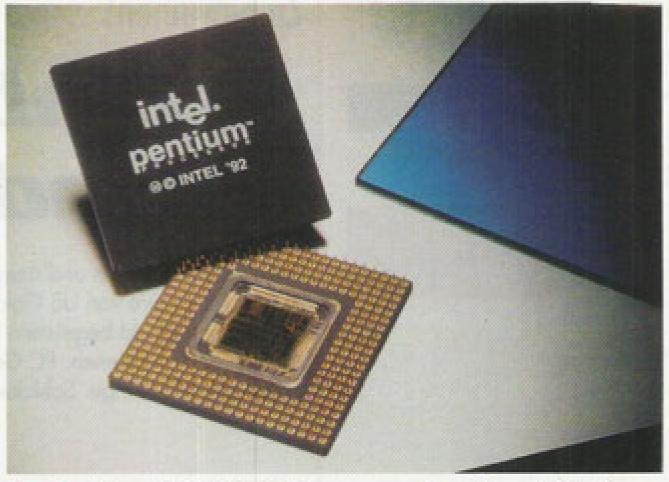





**20** **Auch in diesem Fall hat sich das lange Warten mehr als gelohnt. Die Lemminge können wieder auf ganzer Linie begeistern und warten mit einer Unmenge neuartiger Eigenschaften auf.**

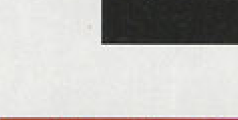



**60** **Ein großer Schwerpunkt dieser Ausgabe ist die Vorstellung der neuartigen CD ROM-Technologie. Erste Grundbegriffe und interessante Software finden Sie ebenso wie die Vorstellung eines preiswerten Einsteiger-Laufwerkes.**




**98** **Als wirklich vielversprechendes Meisterwerk Intels Transistorenpuzzler erweist sich der neue Pentium Prozessor, der echte Workstationleistung mit der Flexibilität des PCs in Einklang bringt.**

# Up to Date



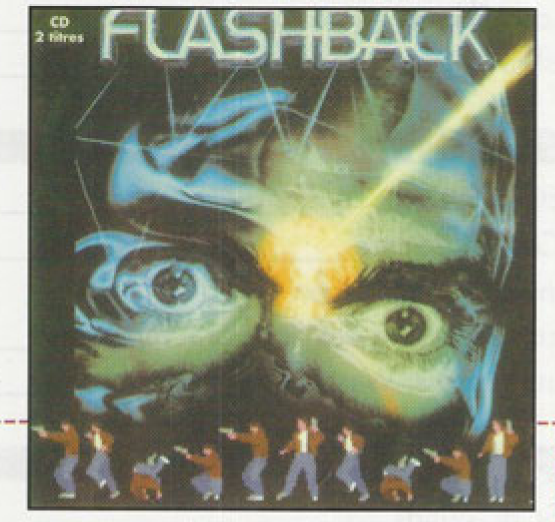




## Bookware

"**OpenCalc für Windows**" heißt die neue, vollständige Tabellenkalkulation aus dem Sybex Verlag. Für DM 89,- erhalten Sie neben dem Programm zugleich eine Einführung vom PC-Spezialisten und Kalkulations-Experten Martin Althaus, der Ihnen auch mit Tips und Hinweisen zum optimalen Einsatz zur Seite steht. Anwendungen, wie das Schreiben von Rechnungen oder Bestellungen, das Führen eines Haushaltsbuches, der Vergleich von Kreditdaten und andere Musterlösungen werden gleich auf Diskette mitgeliefert.




Zu gewinnen!

## Flashback Soundtrack auf CD

Auf dem Mega Drive und dem Amiga ist es bereits sehr erfolgreich, Flashback, das neue Action-Adventure von US Gold. Die PC-Version soll in Kürze folgen. Für all jene, die sich schon für Another World begeistern konnten, gibt es jetzt aber schon den mitreißenden Soundtrack zum Spiel zu gewinnen. PC Games verlost in Zusammenarbeit mit Selling Points 15 Stück der begehrten Silberlinge. Schicken Sie einfach eine Postkarte an:

**Computec Verlag**
**PC Games Flashback**
**Isarstraße 32**
**8500 Nürnberg 60**

Die schnellsten 15 Einsendungen dürfen sich dann auf die seltene Erweiterung Ihrer Plattensammlung freuen.

# ECTS AWARDS 1993

Am Sonntag den 4. April wurden sie im Rahmen einer großen Show verkündet, die Gewinner des **"Oscars der Computer Entertainment Branche"** für das abgelaufene Jahr:

| | |
|---|---|
| Bester Soundtrack: | **Monkey Island 2** |
| Bestes Lernspiel: | **Where in the World is Carmen San Diego?** |
| Bestes Rollenspiel/Adventure: | **Monkey Island 2** |
| Beste Grafik: | **Alone in the Dark** |
| Beste Simulation: | **Formula One Grand Prix** |
| Bestes Actionspiel: | **Street Fighter II** |
| Originellstes Spiel: | **Alone in the Dark** |
| Bestes Spiel in Deutschland: | **Monkey Island 2** |
| Bestes Spiel in Frankreich: | **Alone in the Dark** |
| Bestes Spiel in Italien: | **Street Fighter II** |
| Bestes Spiel in Spanien: | **Indiana Jones 4** |
| Bestes Computerspiel: | **Indiana Jones 4** |
| Bestes Videospiel: | **Street Fighter II** |
| Bestes Spiel: | **Street Fighter II** |
| Beste Hardware: | **Super Nintendo** |
| Softwarehaus des Jahres: | **Electronic Arts** |

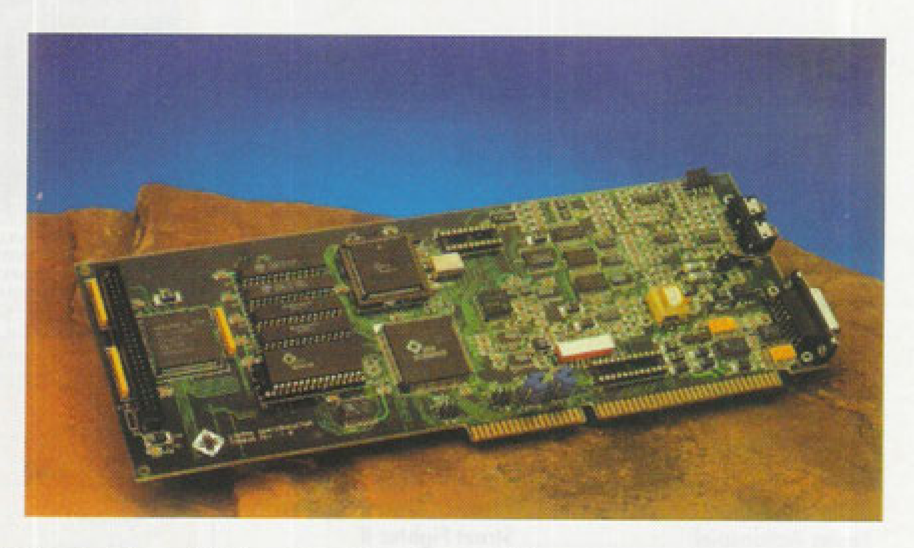
Gewählt hat eine Jury von über 80 Computerspiel-Magazinen aus aller Welt.

# Sound goes Music

Nicht zu gewinnen, aber für jedermann erhältlich sind ab sofort zwei neue Werke aus den Siliciumpressen. **Blue Byte** veröffentlicht auf der **"The Song Collection"** die Soundtracks so erfolgreicher Spiele wie **UGH!, Battle Isle (Data Disk 2)** und **Historyline**. Alle Stücke stammen aus der Notenfeder von Haiko Ruttmann. Zum Erscheinen von **Mega-Lo-Mania** auf dem Mega Drive gibt es nun den Soundtrack der Weltenbauer in vier abgefahrenen Remixes. Beide CDs sind im Schallplatten-Fachhandel zu beziehen.





# Er versteht Sie doch!

Auf der ECTS in London fiel sie uns auf, diese kleine Steckkarte, die Ihrem PC auf die Sprünge hilft. Die Firma Sierra Semiconductor aus den USA stellte den "**Aria Listener**" vor, eine verblüffende chipstrotzende Platine, die es erlaubt, sich mit seinem PC verbal auseinanderzusetzen. Wenn bislang auch nur einseitig. Einmal auf Ihre Stimme justiert, können Sie Ihren PC 50 bis 125 Befehle auf Zuruf ausführen lassen. Das Höhrwunder beschränkt sich dabei nicht nur auf DOS-Befehle. Auch Windows selbst mit all seinen Applikationen können Sie Ohren wachsen lassen. Für uns am interessantesten ist aber, daß dies auch bei Computerspielen möglich ist. Schon wurden erste Software-Entwicklungen auf der ECTS vorgestellt. Ob es wirklich zu einer neuartigen Unterhaltungsqualität führt, wenn Sie Ihrem Wingman mündliche Order geben und wie stabil die Technik wirklich ist, hoffen wir Ihnen in einer der nächsten Ausgaben in einem Selbstversuch zeigen zu können.




# Das XY Buch

Der Sybex Verlag aus Düsseldorf läßt seine Druckpressen wieder einmal auf Hochtouren laufen und sorgt mit einer ganzen Reihe neuer Bücher für neue, interessante Informationsquellen. In der "**Das XY Buch**"-Serie sticht nicht nur umfangmäßig „**Das MS-DOS 6 Buch**" von Jörg Schieb heraus. Auf über 1.100 Seiten bietet der Erfolgsautor das Referenz-Buch zum neuen Betriebssystem MS-DOS 6.0 an. Mit einer Utility-Diskette ist dieser Wälzer für DM 69,- zu haben.

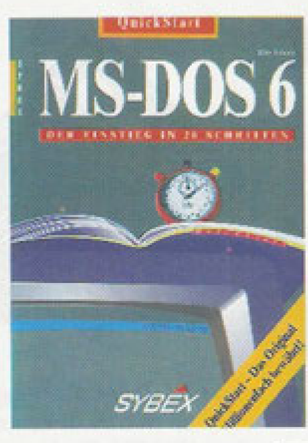


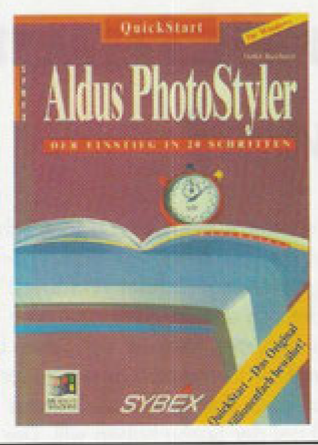

„**Das Borland Pascal 7.0 Buch**" von Karl Hermann Rollke wendet sich an alle, die mit diesem wohl populärsten Pascal-Dialekt arbeiten. Neben einer grundlegenden Darstellung einer strukturierten Programmierung , führt der Autor in die modulare Software-Entwicklung ein. Dabei werden alle Neuerungen der Version 7.0 in der Entwicklungsumgebung und im Sprachumfang behandelt. Das Borland Pascal 7.0 Buch kostet DM 59,-.

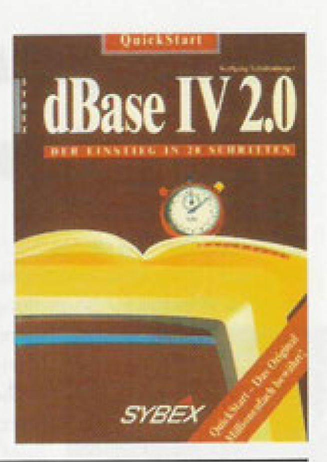
Das Autorengespann Saborowski, Heinz und Berns handelt in "**Das Clipper 5.2 Buch**" den gesamten Funktionsumfang dieses leistungsfähigen Entwicklungssystems für Applikationen ab. Zu einem Preis von DM 89,- wird Einsteigern das nötige Grundwissen vermittelt und alte Clipper-Hasen werden in die Geheimnisse der neuen Version eingeführt.

Und wieder Jörg Schieb. „**Das Ways für Windows 2.1-Buch**" zeigt in leicht verständlicher Weise, wie man den zahlreichen Möglichkeiten dieses ungewöhnlichen Programmes auf die Schliche kommt. Natürlich werden auch die Makrosprache und die zahlreichen Hilfsprogramme ausführlich erläutert. Der unkonventionelle "Weg" für Windows ist für DM 39,80 im Buchhandel erhältlich.

# Neue Quick-Starts

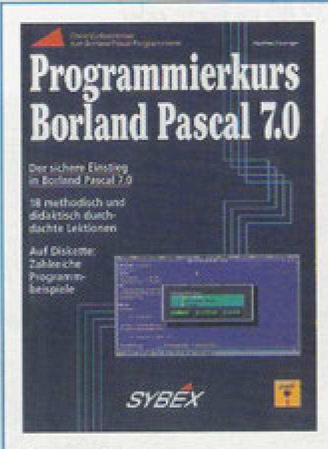



Drei neue Titel fügen sich in die bewährte **QuickStart**-Folge des Sybex Verlages ein. Das Gliederungssystem der Bücher ermöglicht es den Lesern, das jeweilig besprochene Programm in wenigen Stunden grundlegend zu beherrschen. In gut aufgeteilten Häppchen werden alle wichtigen Programmfeatures an Praxisbeispielen erklärt und verständlich gemacht.
Die Bücher zu **MS-DOS 6**, **dBase IV 2.0** und **Aldus PhotoStyler** sind für DM 19,80 im Buchhandel erhältlich.









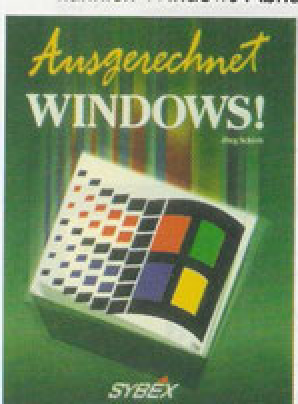
# Bücher mit Diskette

Wer sich für die Programmierung mit Turbo Pascal interessiert, kann mit dem Programmierkurs **Borland Pascal 7.0** einen sicheren Einstieg in diese Maschinensprache erlangen. Ob im Selbststudium oder als Unterstützung in Schule oder Universität, der Autor Manfred Füssinger bietet Ihnen 18 methodisch und didaktisch aufbereitete Lektionen, mit deren Hilfe Sie schnell Lernerfolge erzielen können. Mit einer ausführlichen Programmbeispiel-Diskette können Sie für DM 49,- eine der leistungsfähigsten Programmiersprachen der Welt erlernen.

Wenn Sie ein stolzer Besitzer der neuesten Corel Draw-Version sind, haben Sie mit dem Buch "**Corel Draw! 3.0 sofort einsetzen**" eine tolle Hilfe an der Hand. Auf zwei HD-Disketten werden Ihnen von Experten erstellte sofort einsetzbare Praxisbeispiele geliefert. Darunter sind Geschäftsformulare, Referenzgrafiken, Organigramme, Präsentationen u.v.m. Durch die Schritt-für-Schritt-Anleitungen und die schnelle, individuelle Anpassung, können Sie professionelles Know-how blitzschnell für sich einsetzen. Das Buch von Michael Horsch ist für DM 59,- im Buchhandel erhältlich.

# Ausgerechnet Windows!

So anders der Titel dieses Buches von Windows-Profi Jörg Schieb sich ausnimmt, so unterscheidet sich sein Inhalt von bisher bekannten Windows-Abhandlungen. **"Ausgerechnet Windows!"** wendet sich an den ganz normalen Menschen, der, wenn er sich schon unbedingt mit Computern auseinandersetzen muß, wenigstens noch etwas Spaß bei der Sache haben will. Des Autors Intention ist es also einerseits Ihnen die Grundzüge von Windows nahezubringen und andererseits Sie dabei auch noch angenehm zu unterhalten. Schiebs lockerer, flotter Schreibstil sollte ein Garant dafür sein.




Diese amüsante Anleitung zu Windows finden Sie für DM 29,80 im Buchhandel.

# Golden Games



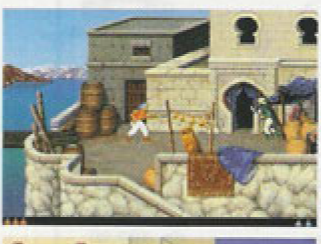

Data Beckers Budget Serie, die Golden Games, ist um zwei Titel erweitert worden. Bei **Bubble** und **Quaack** handelt es sich um zwei Geschicklichkeitsspiele für Windows, die noch aus C64-Zeiten als Frogger und Jumpman bekannt sind, nun aber für Microsofts Benutzeroberfläche gehörig aufgepeppt wurden. Mit VGA-Grafik und Soundkarten-Musik sind beide Spiele zusammen für DM 39,80 im Buch- oder Fachhandel zu haben.

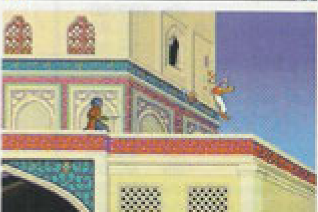
**Freak Out** hingegen wendet sich an alle DOS-Benutzer. Mit List und gutem Reaktionsvermögen müssen Sie die Invasion außerirdischer Springbälle verhindern. Das aufreibende Geschicklichkeitsspiel ist mit bester VGA-Grafik in 256 Farben und fetzigem Soundtrack ausgestattet und hat echten Suchtcharakter. Freak Out finden Sie ebenfalls für DM 39,80 im Buch- oder Fachhandel.




# Prince of Persia 2

Erinnern Sie sich an den kleinen Prinzen, der in nicht enden wollenden Schloß- und Kellergewölben unter einem immensen Zeitdruck stehend verzweifelt versuchte, seine angebetete Prinzessin zu befreien? Damals staunte die Fachwelt in erster Linie über die flüssige Animation der Spielfigur und das exquisite Gameplay, das für stundenlangen Spaß sorgen konnte. Jetzt endlich steht der zweite Teil des Märchens aus dem Orient kurz vor der Auslieferung und scheint in zeitgemäßer Aufmachung nichts von seiner Faszination verloren zu haben. Hier schon einmal erste Screenshots und der **"King of Persia"**, Jordan Mechner (links), mit einem seiner Musiker bei der stolzen Präsentation seines Thronfolgers.

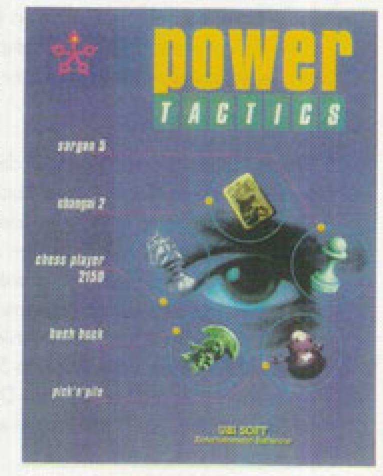






# Power Tactics

Ein Riesenpaket mit Denkfutter für alle PC-Besitzer kündigt UBI Soft an. Und wirklich, die Programme in der **Power Tactics Compilation** haben es in sich: **Sargon V**, das meisterliche Schachprogramm, **Shanghai II**, der China-Klassiker, **Bushbuck**, eine strategische Weltreise mit Adventurezügen, **Pick'n Pile**, ein actionlastiges Strategiespiel und zu guter Letzt der **Chessplayer 2150**, für alle die sich für tolle Grafik und Optionsvielfalt begeistern können. Und jetzt festhalten. Alle fünf Programme werden zu einem Preis von DM 100,- zu haben sein. Wenn das kein Grund ist, den Joystick einmal eine Zeit ruhen zu lassen...



# Quarterpole

Pferderennen sind auf dem PC eher eine Rarität. Microleague möchte diese Marktlücke nun endlich schließen und mit einer Simulation außerodentlichen Umfangs den ersten Platz im Kampf um die Gunst des Kunden belegen. "**Quarterpole**" soll jedoch kein Pferderennen im eigentlichen Sinn darstellen, sondern vielmehr interaktive Adventureelemente beinhalten. So kann der Spieler die Ställe besuchen, um sich einen Eindruck über die Stärken und Schwächen einzelner Pferde machen zu können.




Schließlich winkt ja ein lukratives Geschäft. Als erfahrener Pferdekenner kann man in den Wettbüros seine Finanzmittel auffrischen, die im Zuge der Rennen langsam aber sicher verbraucht werden. Der Jockey muß beispielsweise mit spezieller Kleidung ausgerüstet und das eingesetzte Pferd bestens verpflegt werden. Um die Realitätsnähe ein wenig zu erhöhen, werden alle Grafiken aus der Sicht des Managers präsentiert. Deren Qualität läßt leider noch etwas zu wünschen übrig, doch lassen sich im Laufe der Entwicklung bestimmt noch einige Verbesserungen vornehmen. Hoffen wir das Beste.

**Oliver Menne** ■

# Die Schöne und das Biest




Direkt von der Leinwand auf den Bildschirm will uns Infogrames den Megaerfolg der Disney-Studios bringen. In einem Arcade-Spiel mit toller VGA-Grafik soll alles für den großen Ball zu Ehren der Schönen vorbereitet werden, damit das Biest einen romantischen Abend mit ihr verbringen kann. Alle verzauberten Wesen, die in dem prächtigen Schloß wohnen, helfen tatkräftig zusammen, damit alles rechtzeitig fertig wird, aber sie brauchen Ihre Hilfe...



ECTS - London

# Spring Time

**London, 4. bis 6. April 1993. Als der A 370 der deutschen Lufthansa zum Landeanflug auf Großbritanniens Hauptstadt ansetzte, konnte man bereits erahnen, daß sich London auch in diesem Jahr wieder einmal von seiner gewohnten Seite geben würde. Dunstschleier um den Tower waren die Vorboten für ein regnerisch-trübes Wetter, welches sich über die gesamte Dauer unseres Aufenthaltes als unser Weggefährte erweisen sollte.**

**■ Von Thorsten Szameitat**



# Show

Alles andere als trübe war der Grund unserer Anwesenheit in der Stadt von Charles und Sherlock: Die erste der beiden diesjährigen ***"European Computer Trade Shows"*** öffnete ihre Portale im ***Business Design Centre***. Drei Tage Termine, Geschäfte, Parties, Shake-Hands, Small Talk und Kompanie-Rationen an Milchkaffee. Sonntags und Montags von 10 bis 18 Uhr und Dienstags von 10 bis 16 Uhr wurde Zukunft geschrieben. Alle wichtigen Neuerscheinungen der kommenden sechs Monate und natürlich auch einige der weniger interessanten, wurden hier einer multikulturellen Besucherschaft, zum überwiegenden Teil bestehend aus Vertretern der Presse und Einkäufern der verschiedensten Unternehmen, vorgestellt. 106 Austeller teilten sich die zwei Ebenen des Business Design Centers und das Interesse der Besucher. Doch bevor wir uns in Details verlieren, wollen wir noch einen kurzen Blick auf den wahren Star der ersten 93er ECTS werfen, den ***Strike Commander*** aus dem Hause ***Origin***. Flugartistik par exsellence und eine noch nie erreichte Realitätsnähe werden in Zukunft den Standard in diesem Genre markieren. Nach den teils erheblichen Verzögerungen in Sachen Veröffentlichung bleibt lediglich festzustellen, daß sich jeder Tag des Wartens gelohnt hat.

## 21st Century Pinball Dreams

Ebenfalls auf seine Art brillant: ***"Pinball Dreams"*** für den PC von ***21st Century***. Während auf dem Amiga mit ***"Pinball Fantasies"*** bereits die zweite Runde in dieser fantastischen Simulation eingeläutet wurde, sitzen alle PC-User noch auf heißen Kohlen. Und abgesehen von der noch etwas schwerfälligen Tastendruckumsetzung, an der aber nach Firmenangaben noch gearbeitet wird, gibt sich die PC-Version ebenso überzeugend einzigartig wie die für den Amiga. Ebenfalls auf vier meisterlichen Tischen scrollt das Bild mit einer Gleichmäßigkeit, wie man es sich von so vielen anderen Simulationen nur wünschen könnte.

Wen wundert es, daß Fredrik Liliegren und Andreas Axelsson für ***"Pinball Dreams"*** die Auszeichnung für die beste Entertainment Software 1992, gewählt von den Entwicklungsleitern mehrerer namhafter Softwarehäuser, erhielten. Mitte Juni dürften die ersten Boxen im Handel auftauchen.

## Accolade - Tsunami

Seit Januar dieses Jahres nun wird das Label ***Tsunami*** über Accolade vertrieben. Als erste Ergebnisse dieser Kooperation wurden und werden die Spiele ***"Ringworld: Revenge of the Patriarch"***, ***"Wacky Funsters!"***, ***"Blue Force: The Next of Kin"*** und ***"ProtoStar: War on the Frontier"*** veröffentlicht. Die Qualität der Spiele ist dabei durchaus unterschiedlich. ***"Wacky Funsters!"*** bewegt sich eher am untersten Ende der Bewertungsskala, wohingegen ***"ProtoStar: War on the Frontier"*** ein echtes Grafikerlebnis ist.
Ebenfalls am Stand von Accolade: ***"Eric the Unready"***, welches ja auch schon eingehenden Tests unterzogen wurde. Ganz anders dagegen: ***„Bubsy"***, Accolades neuer Sympathie Träger mit Star-Ambitionen. Ein hervorragendes Jump & Run-Spiel, das jeden PC-User in Begeisterung versetzen kann.




**Designer Fredrik Liliegren und Programmierer Andreas Axelsson, in deren Köpfe die Flipper-Phantasien entstanden.**

### Activisions Rückkehr

Man erinnert sich: Vor geraumer Zeit machte ein Programm von sich reden, an das man gerne zurückdenkt: *"Zork"*. 1993 geht *"Zork"* in die zweite Runde, und zwar in Form einer großen interaktiven Conversations-Puzzle-Kombination. Fantastische Grafiken sind zwar momentan alles, was man zu sehen bekommt, die sind dafür aber um so beeindruckender. Über 20 Charaktere tummeln sich in den verschiedenen Szenarien, allesamt von mehr oder weniger bekannten Schauspielern dargestellt. Auch *"Return to Zork"* können wir noch in der ersten Jahreshälfte im Handel erwarten.

### Advanced Gravis

Sounds und Sticks gab es am Stand G 20 zu begutachten. *Advanced Gravis* präsentierte dort unter anderem sein neues 16 Bit *UltraSound Audio Board* mit 32 Stimmen. Kompatibel zum SoundBlaster und zu Windows 3.1 lassen sich so zum ersten Mal realistische Sound- und Instrumenteneffekte und Samples am Küchentisch erstellen.

### Attic und die Sterne

Es war klar, daß er kommen würde. Jetzt ist auch klar wann er kommt.
Mitte dieses Jahres werden die ersten Versionen des zweiten Teils rund um *"Das Schwarze Auge"* die Produktionsstätten von *Attic* verlassen und als *"Sternenschweif"* in die Freiheit entlassen. Bei einer Unterstützung aller gängigen PC-Soundboards, kann man sich an schönen, fast komplett neu gezeichneten Grafiken erfreuen oder mit einer neuen Hilfe-Funktion die ersten Rollenspielerfahrungen sammeln.

### Coktel Vision

Sie werden immer besser. Nach *"Inca"* setzen die Programmierer von *Coktel Vision* mit *"Lost in Time"* noch eins




**Eindrucksvolle Grafiken und Perspektiven bietet Activisions Return to Zork.**





**Das Schwarze Auge geht in die zweite Runde und alle Rollenspieler können gespannt sein.**

drauf. Digitalisierungen vom Feinsten machen das Spiel zu einem optischen Leckerbissen. Noch leckerer wird das Ganze dann in der CD-Rom-Version. Ebenfalls vom Feinsten : *"Goblins 3"*, der Koboldklamauk der nun bereits in seine dritte Auflage geht und immer noch nichts von seiner Attraktivität verloren hat.



**Goblins: Der dritte Teil der dämlichen Kobolde wird für Lacher sorgen.**

### Cyberdreams

Na wenn das kein Award-Aspirant ist: *„Cyberrace"* von *Cyberdreams*. In der Produktbeschreibung heißt es: "Eine 3D-Kampf-Rennsimulation". In diesem Voxel-Grafik-Getümmel übernimmt man die Rolle von *Clay Shaw*, der gezwungenermaßen das Terran Empire auf dem *"Cybertrack"*, der Rennstrecke der Zukunft, vertreten soll. Verantwortlich für das futuristische Design zeichnet sich der bekannte Industrie-Designer *Syd Mead*, der auch schon den *"Blade Runner"* gestalterisch in Szene setzte.

### Digital Integration - Tornado

Einen schweren Stand hatte man bei Digital Integration, die mit ihrem *"Tornado"* gegen die nahezu übermächtige Konkurenz von *Origin* (*Strike Commander*) anzukämpfen hatten. Obwohl man sich in Sachen Produktionsverzögerung sicherlich die Hände reichen kann. Über das wahre Verhältnis der beiden Spiele zueinander wird uns sicherlich erst ein entsprechender Test verlässliche Auskunft geben können.

### Domark

Als direkte Konkurenz zum *"Bundesliga Manager"* dürfte Domarks neuestes Werk, der *"Championship Manager 93"* angesehen werden. Strategische Finesse und taktisches Gespür erweisen sich hier als die Grundvoraussetzungen zu einer erfolgreichen Managerkarierre.

### Empire

Neben dem bereits in Las Vegas vorgestellten *"Cyberspace"*, einer faszinierenden und vielschichtigen Reise durch unsere Zukunft, stellte die *Empire*-Crew auch den Kriesen-Aufguß: *"War in the Gulf"* vor. Eine Simulation in Anlehnung an die Vorgänger *"Team Yankee"* und *"Pacific Island"*, die sich einige Jahre nach dem Golf Krieg im Jahre 1990 nochmals mit dem heiklen Thema auseinandersetzt.
Weniger real, aber nicht weniger kriegerisch, geht es in *"Maelstorm"* zur Sache. Ein umfangreicher galaktischer Kriegssimulator im Design von *Syd Mead* (s. auch *Cyberrace*).
Wer sich aber doch lieber mit den Konflikten der letzten 50 Jahre auseinandersetzen möchte, der ist mit *"Campaign 2"* bestens bedient. Damit müssen wir uns allerdings noch bis Oktober gedulden.

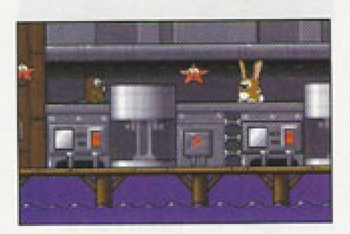
### Grandslam

Die Grandslamer hatten drei Titel auf Lager. Allen voran die *"Beavers"*, ein ambitionierter Jump & Runner und Realms of Darkness, ein Rollenspiel mit überzeugend guter Grafik und sehr guten Darstellungen der verschiedenen Kampfsequenzen. *"Realms of Darkness"* soll ab Mitte dieses Jahres erhältlich sein.
Ebenfalls vielversprechend sieht *"The 7th Sword of Mendor"* aus. Neben den stimmungsvollen Klängen und den über 100 Zaubersprüchen in diesem Rollenspiel warten auch noch 100 verschiedene Charaktere auf einige aufmunternde Worte




**Syd Meads Cyberrace-Produkt-Design kann begeistern.**

aus des Spielers Munde.
Weniger Anspruch, dafür aber mehr Aktion bietet uns *"Tensai"*, der apokalyptische Schwertkämpfer, der sich in gewohnter Art und Weise über den horizontalen Bildschirm bewegt, um sich mit einer Vielzahl an Waffen gegen allerlei Kreaturen zu behaupten. Die Hintergrundgrafik wirkt dabei durchaus ansprechend. Der Spielspaß könnte allerdings dahinter ein klein wenig zurückbleiben.





**Mit Beavers und Realms of Darkness will Grandslam nach oben.**

## Gremlin

Die Zoolomanie ist immer noch nicht ganz abgeklungen, die SNES-Version bahnt sich an, da bastelt man weit weit nördlich von London schon an einem weiteren Schlager-Schläger: *„Litil Divil"*. Faszinierend animiert, weist Littl Divil alle Merkmale eines Siegers auf, auch wenn es im Verlauf dieses urwitzigen Spiels manchmal gar nicht danach aussieht. Gefangen in einem undurchsichtigem Verlies, gilt es für die kleine Teufelspfote den vermaledeiten Ausgang zu finden. Am besten ohne allzuhäufig deftige Schläge auf den Hinterkopf zu erhalten oder in dem einen oder anderen Grübchen zu verschwinden. Na gut, Spaß muß sein.

## Impressions

Hat man Töne? Wenn nicht, dann dürfte man so seine ganz persönlichen Probleme mit *"When two Worlds war"* haben. Ein Teil dieses Spiel wird nämlich über ein neues Spracheingabesystem gesteuert, welches es einem erlaubt, einfache Kommandos direkt ins Mikrofon zu sprechen. Zuvor sollte man allerdings einige Zeit mit dem Spracherkennungssystem gearbeitet haben, damit dieses später auch annähernd versteht, was unseren Mund verläßt.
Wer lieber doch dem Gewohnten fröhnt, der dürfte sich über *"Rules of Engagement 2"* freuen, dem einzig wahren Nachfolger für den ersten Teil. Noch ursprünglicher geht es bei der neuen Bürgerkriegssimulation *"The Blue and the Grey"* zu, die sich ganz und gar der amerikanischen Geschichte widmet.
Aufge- und verbessert wurde die 1.0 Version von *„Airbucks"*, der Simulation für Hobby-Piloten. Ein eingehender Test wird die wahren Veränderungen an den Tag bringen.

## Interplay

*"Die Gier ist gut"*, das gilt nicht nur für Journalisten. Auch Börsianer neigen dieser menschlichen Tugend viel Zeit und Energie zu opfern.
Mit einer entsprechenden Börsensimulation versucht Interplay die Faszination der Gier auch auf dem heimelichen Schreibtisch zu entfachen. Umfangreiche Optionen und zahlreiche Schauplätze laden zum Verweilen ein, auch wenn einem Geld an sich schnurzpiepegal ist.
Und wer die neue Technik schon sein Eigen nennt, der kann sich auch über *"Enhanced Battle Chess"* und *"Mario Teaches Typing"* auf CD-ROM freuen.

## Infogrames

Hier gab es eines der schönsten Spiele im Sinne von märchenhafter Optik zu sehen: *"Die Schöne und das Biest"*. Eigentlich für Sechs- bis Zwölfjährige gedacht, bietet das





**Rules of Engagement 2 und When Two Worlds War von Impressions.**

Spiel, in dem es vornehmlich um Reaktion und Kombinatorik geht, eine ganze Reihe Features, die auch den über dieses Alter Hinausgewachsenen eine Menge Spaß bereiten können. Fünf verschiedene Spiele verbergen sich hinter dem Titel des erfolgreichen Disney Films, der auch im Spiel für qualitativ hochwertige Grafiken Sorge trägt.




## Konami

*"Frontier"*, der *Elite* Nachfolger, läßt weiterhin für unbestimmte Zeit auf sich warten. Aber immerhin das Wandlogo sah wirklich beeindruckend aus.

## Krisalis

Da lachte das PC-Spieletesterherz. Mit den beiden artverwandten Spielen *"Arabian Nights"* und *"Soccer Kid"* liegt *Krisalis* sicherlich hoch in der Gunst des kaufenden Publikums. Beide Male ähnelt sich der Hauptcharakter, der sich im ersten Fall durch Mut und Kraft die Liebe der Prinzessin sichert und sich im zweiten Fall mit seinem geliebten Fußball durch die Länder dieser Welt kickt. Zweiteres ist eine geniale Verknüpfung aus Fußball- und Jump & Run-Spiel, welche auch nach mehreren Wochen

noch Spielspaß bedeuten wird. Des Weiteren konnte man erste Einblicke in *"Lost Kingdoms"*, *"Legends"* und *"Dataline 2021"* genießen. Ebenfalls in absehbarer Zeit auslieferbar: *"Vikings Fields of Conquest"*, der Mega-Hit auf dem Amiga. Wer allerdings schon immer einmal wissen wollte, wie es auf den internationalen Pferderennbahnen zugeht, dem sei *"Horse Racing"* (aktueller Arbeitstitel) mit auf den Weg gegeben. Diese Mischung aus Sportsimulation und Rollenspiel hält einen im wahrsten Sinne des Wortes auf Trab.

## Lander Software

Eine ganze Reihe neuer Lernsoftware kommt aus dem Hause *Lander Software*, die aber nach wie vor eine deutsche Vertretung suchen, damit diese Spiele zukünftig auch bei uns erhältlich sind.

## Microprose

Gewohnt stark und selbstbewußt zeigte sich Microprose, die Ihre Neuvorstellungsreihe aus Las Vegas wiederholten. Darunter unter anderem das Schachspiel für Humoristen *"Chess Maniac 5 Billion and 1"*, die Straße nach Waterloo *"Fields of Glory"*, die traurige Rückkehr des singenden Phantoms in *"Return of the Phantom"* und das neue und äußerst vielversprechende *"Pirates! Gold"*.





**Return of the Phantom und Fields of Glory.**



**El Fish, das Aquarium der Tetris Programmierer.**

Besonders gefallen konnte die Waterloo-Simulation *"Fields of Glory"*, die durch zahlreiche Optionen und Funktionen, unterstützt von einer stimmigen Grafik, langanhaltenden Spielspaß mit geschichtlichem Background verspricht.

## Mindscape

Der Tetris-Programmierer und sein Kumpel haben wieder zugeschlagen. Diesmal wollen sie mit der genialen Mutationsmaschinerie in *"El Fish"* das Dasein des Computers revolutionieren. Und auch *"Captive 2 - Liberation"* wird durch sein Gameplay und seine Grafiken von sich reden machen. Des Weiteren wurden vorgestellt: *"Battletoads"*, *"Sim Farm"* und die Fortsetzung von *"Legend"*, *"Son of the Empire"*. Schach einmal anders wird bei *"Star Wars Chess"* geboten, in dem sich Luke und Co gegen die entsprechenden Aliens strategisch behaupten dürfen.

## Megatech

Nach dem Überraschungserfolg von *"Cobra Mission"* erreichten uns auf Umwegen zwei neue Spielchen von *Megatech*: *"Metal & Lance, The Battle of the Robo Babes"*, in dem sich die Mädels mit den großen Augen gegenseitig vors Schienbein treten und *"Dragons Knight 3"*, ein neues Rollenspiel mit den von *Megatech* zu erwartent den Komponenten.

## Mirage

Eine ganze Reihe von Neuvorstellungen per Video gab es bei *Mirage*, wobei es fraglich ist, ob uns *"Rise of the Robots"*, *"Return to the lost World"*, *"Space Junk"* oder *"Adrenalin Factor"* noch in diesem Jahr beglücken werden.

## Ocean

Eine umfangreiche Sammlung an "Filmstars" finden wir in *"Universal Monsters"*, die sich hier ein Stell-Dich-Ein geben. Andere Filmstars halten sich dahingegen eher noch bedeckt, denn von *"Jurassic Park"* war noch nicht viel zu sehen. Schon weiter fortgeschritten war *"Inferno"*, welches seinem Titel alle Ehre macht und *"Odyssey"*, das neue Action-Adventure.

## Psygnosis

Erneut flimmerten der unbeschreibliche *"Walker"* und die *"Hired Guns"* über die Psygnosis-Monitore. Beide Spiele werden schon seit längerem erwartet und standen etwas im Schatten der beiden großen CD-ROM-Titel *"Microism"* und *"Dracula"*, die den Durchbruch der CD-Rom-Technik sicherlich noch beschleunigen werden.

## Renegade

Mit *"Sensible Soccer"* bahnt sich hier ein neuer Stern am PC-Sport-Himmel an. 1992 bereits das bestverkaufte Fußballspiel aller Zeiten auf dem Amiga, könnte sich der Erfolg auch auf dem PC wiederholen.

## Storm

Der *"Lawnmower Man 2"* wetzt bereits die Klingen. Nachdem Teil 1 niemals richtig fertig geworden ist, entschied man sich kurzerhand das Spielprinzip auf den demnächst erscheinenden zweiten Teil des Films umzusetzen. Lassen wir uns überraschen.

## Sierra

Wir warten immer noch auf Diskette Nummer 4, um endlich mit dem Test zu *"Betrayl at Krondor"* beginnen zu können, bevor uns die *"Aces over Europe"* zur Aufgabe zwingen. Beide Programme sind durchaus awardgefährdet.



**Sierras Betrayal at Krondor läßt hoffen.**

## Software 2000

Der Erfolg ist den Mannen aus Eutin mit Ihrem *"Eishockey-Manager"* auf jeden Fall sicher.

## Team 17

Darauf haben wir gewartet: *"Alien Breed"*, die Konvertierung des Amiga-Hits.

## Thalion

Hier konnte man eingehendst die aufgerüstete Version des *"A 320"*, bestimmt für den amerikanischen und als Zweitauflage auch für den europäischen Markt bestaunen.

## US Gold

Neu in der Distribution von *US Gold*: *"Flashback"*, *"Dark Sun: Shattered Lands"* und *"Armoured Fist"* der offizielle Comanche-Nachfolger.

## Virgin Games

Neben einer Reihe von neuen Musik-CDs gab es unter anderem auch die ersten Bilder von *"Lands Of Lore"* zu sehen, was sich durchaus als vielversprechend einstufen läßt.

## Zepplin

Nach der Amiga-Version von *"Swim or Sink"* folgt nun auch die Version für den großen Bruder, die als nahezu identisch zu beurteilen ist.

CeBIT 1993

CeBIT'93 HANNOVER 24. — 31. 03. 1993

# Ein Wort zur konjunkturellen Lage

**Superlative wurden in den letzten Jahren immer wieder bemüht, wenn es darum ging, die Ausmaße und Bedeutung der Computer- und Kommunikationsmesse CeBIT in Hannover zu beschreiben. ■ Von Thorsten Szameitat**

Doch abgesehen von der erneut gestiegenen Ausstellerzahl und dem zweifelsohne vorhandenen Innovationsgrad, kam in diesem Jahr eine ganz besondere Komponente hinzu, die Frage, wie tief die Welt-Wirtschaft im derzeitigen Rezensionstal steckt. Als Konjunkturbarometer wurde sie ja schon immer angesehen, doch so lange man sich im wirtschaftlichen Aufschwung befindet, wird diesen Tendenzen keine allzugroße Bedeutung beigemessen. Ganz anders, wenn der Schlitten zu Tale gleitet. Dann werden plötzlich alle Anzeichen wahrgenommen, die auch nur im Ansatz neue Entwicklungsprozesse ankündigen. Als vorweggenommens CeBIT 93-Resümee darf festgehalten werden, daß sich dieser Industriebereich zwar auch schon besser behaupten konnte, im Vergleich zu den meisten anderen Branchen aber noch auf verhältnismäßig festen Beinen steht. Sowohl Umsatz als auch Rendite der überwiegenden Zahl der ausstellenden Unternehmen (ausgenommen IBM, Atari und einiger anderer Rechenkünstler) weisen keine, für Rezessionen typischen, drastischen Umsatzrückgänge auf.



## Entwicklungstendenzen im Überblick

Fernab von Betriebs- und Volkswirtschaft, tüftelten die Entwicklungsteams der verschiedenen Unternehmen an den zu präsentierenden Neuheiten für die Messetische. Interessenschwerpunkte für PC Games-Leser ergaben sich daraus resultierend für die folgenden Produkte, beziehungsweise Produktgruppen:

- **Intels "Pentium"**
- **SoundBlaster 16 ASP**
- **Videoblaster**
- **Amstrad + Mega Drive**
- **TBird Drive**
- **Präsentationsstände der Softwarehäuser Softgold, Microprose und Bomico**

und etwas ab von unserem eigentlichen Berichterstattungsfeld:

- **Mobiltelefone**
- **DOS 6.0**
- **Pen-Books**

## Die Entwicklungen im einzelnen

**Pentium**

Die Welt wartete gespannt auf den Chip mit den 3,1 Millionen Transistoren, nahezu dreimal mehr als sein Vorgänger, der i486. Doch in Anbetracht unseres dreiseitigen Hardwareberichts über den "Pentium" auf Seite 98, wollen wir uns an dieser Stelle gar nicht weiter mit dem Messehighlight und seinen Kühlproblemen beschäftigen.

**SoundBlaster 16 ASP**

Einen Schritt weiter in Sachen CD-Qualität konnte die Firma Creativ Labs gehen, die mit ihrem SoundBlaster 16 ASP erstmals eine 16 BIT Soundkarte vorstellten, mit der Option, Sound, Soundeffekte oder Geräusche mit bis zu 44kHz zu sampeln. Somit ist eine durchschnittliche Soundqualität für den PC kein Problem mehr. Na hoffentlich hat das auch spieltechnische Konsequenzen.

**Videoblaster**

Von der selben Firma kommt auch der neue Videoblaster, mit dem es fortan möglich ist, einzelne Videosequenzen unter

Windows ablaufen zu lassen und falls gewünscht auch zu bearbeiten.



### Mega PC 386 SX

Am Amstrad-Stand konnte man zum ersten Mal handgreiflich werden und die Kombinationsidee PC/Mega Drive auch einmal mit dem eigenen Tastsinn erfahren. Derzeit befindet sich diese Maschine noch in unserem eingehenden Hardware-Test, so das wir diesem nicht vorgreifen wollen. Nur eines vorweg: Wie bereits der erste Versuch, aus einem PC mehr zu machen als nur einen PC, dem TBird von ASI, krankt auch die Amstrad-Version unter einer leistungsschwachen Hardware.

### TBird Drive

Am ASI-Stand war zweifelsohne das Meiste los. Dutzende von Monitoren und Spielen luden zum Verweilen ein, was vor allem das jüngere Publikum mit Wohlwollen und Interesse an weiteren Produkten von ASI honorieren sollte. So fand sie hier auch die ausgiebige Möglichkeit, sich mit dem TBird Drive zu beschäftigen. Des Weiteren befand sich ein sehenswerter Flugsimulator Marke Eigenbau am Stand, der mit der XWing-Software gespeist wurde.

### Spielesoftware

Zwar ist die CeBIT noch kein anerkanntes Forum für Computerspieleneuvorstellungen, doch zeichnen sich auch in diesem Bereich einige positive Tendenzen ab. So ließen es sich die Softwarehäuser beziehungsweise Distributionshäuser Microprose, Bomico und Softgold nicht nehmen, die Gunst der Stunde zu nutzen, um an den Ständen von ASI und Commodore Präsenz zu zeigen. Wie schon gesagt, wurden zwar keine Vorabinformationen verteilt, aber die aktuellen Top Ten konnten durchaus angespielt werden. Von besagtem "XWing" über The Legacy" und "Harrier Jump Jet" wurde alles geboten und auch dankend angenommen.

### Aussichten

Mit DOS 6.0 gibt sich das erfolgreichste Betriebssystem aller Zeiten noch einmal einen ordentlichen Schub nach vorn. Mit einem Festplattenduplikator und einem neuen, menügesteuerten Zugriff auf verschiedenartige Konfigurationen, im speziellen einer für Spiele, ist die neue DOSE mehr als nur recyceltes Softwarestück. Mehr und Ausführlicheres läßt sich in einem kommenden Bericht erfahren.




**Einen Zwitter besonderer Art bietet Amstrad: Den Mega-PC. Neben einem 386er SX befindet sich die Mega-Drive CPU, die man mit den Modulen füttern kann.**

### Mobile Kommunikation

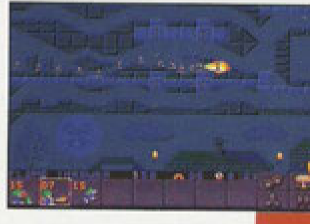
Was sich anfangs nur als lauer Trend abzeichnete, entwickelt sich immer mehr zu einem Selbstläufer. Mit der Einführung der Kommunikationsnetze D1 und D2 und dem anhaltendem Preisverfall bei der Hardware der Mobiltelefone, wurde der Grundstein gelegt, um mit Hilfe dieser Produkte einen neuen Massenmarkt zu schaffen. Heute teilweise noch mit dem Exotenstempel bedacht, wird sich die Branche rund um die Mobiltelefone und Faxe in kürzester Zeit einem Nachfrageansturm gegenübersehen, der auch als Konjunkturspritze ersten Grades zu werten ist. In absehbarer Zeit wird das Mobiltelefon das Stationäre von seiner Vormachtstellung verdrängen und so auch der breiten Masse die Vorteile nicht mehr vorenthalten.

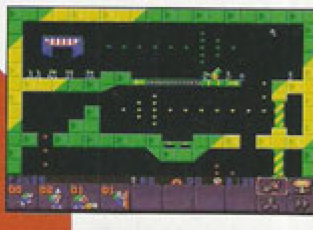
## Lemmings 2 - The Tribes

# Clowns und







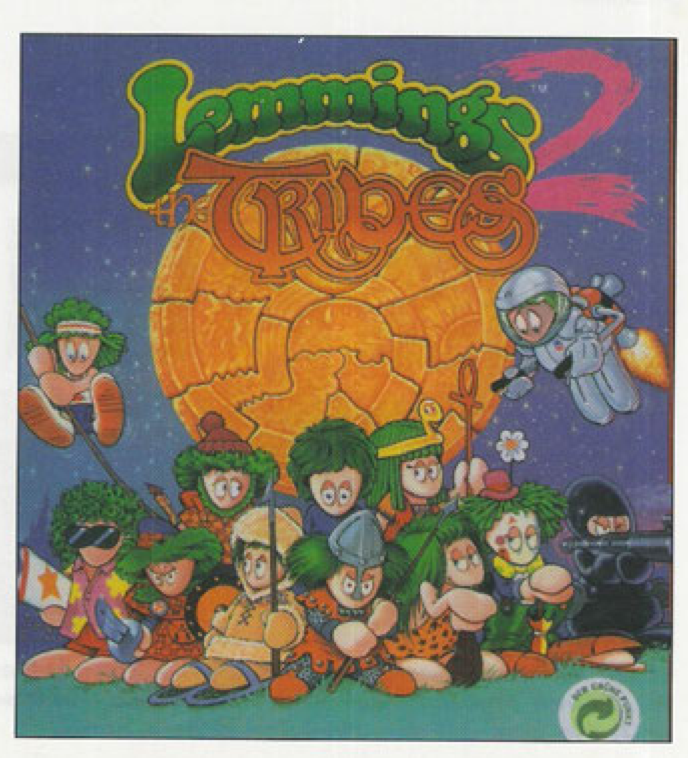









**Ist ein solch einmaliges, innovatives Spielprinzip wie das der Lemmings - immerhin eines der beliebtesten Computerspiele aller Zeiten - noch verbesserungsfähig? Oder wird daraus nur ein müder Abklatsch des ersten Teils?**




Zwei volle Jahre haben sich die Programmierer von DMA-Design mit der Fortsetzung ihres Megasellers Zeit gelassen. Um die akuten Entzugserscheinungen der ganz Hartgesottenen etwas zu lindern, wurde rechtzeitig zum Weihnachtsfest eine Datendiskette nachgereicht, die mit weiteren Herausforderungen die Wartezeit auf die "neuen" Lemmings verkürzen sollte. Endlich hat Psygnosis das Geheimnis gelüftet und präsentiert mit Lemmings 2 - The Tribes ein Spiel, das bereits auf dem Cover seinen Anspruch auf das Spiel des Jahres 1993 anmeldet.

# Helden

## Adel verpflichtet

Die Verpackung des ersten Teils glich noch einem "Wolf im Schafspelz", eher schlicht und zweckmäßig. Der Nachfolger fährt da ganz andere Kaliber auf: In einer edlen schwarzen Kassette befinden sich die Disketten, die hervorragende deutsche Anleitung sowie ein über 70 Seiten starkes, mit tollen Illustrationen versehenes Buch mit dem mysteriösen Titel "Die Geschichte der 12 Stämme der Insel der Lemminge oder Der Tag, an dem Jimmy McLemming besser im Bett geblieben wäre ...". Hier fällt bereits die erste Neuerung gegenüber Lemmings 1 auf: Um die kleinen grünen Wuschelköpfe wurde eine Stein und Bein erweichende Story geschmiedet, damit der Spieler auch weiß, wozu er sich wieder wochenlang die Nächte um die Ohren schlägt. Ihre Aufgabe ist es, alle zwölf Kulturen sicher durch jeweils zehn Levels zu dirigieren und dabei einen Talisman zusammenzusetzen, damit die bedrohte Lemmings-Sippe mit der Arche Noah von ihrer angestammten Insel fliehen kann. Geblieben sind die intellektuellen Fähigkeiten der Suizid-Kandidaten in spe, die seit dem letzten Mal nichts hinzugelernt haben. Stur marschieren ganze Horden geradeaus, immer der Nase nach, um dann beim nächsten Hindernis umzukehren. Mit einem Mausklick werden einzelne Lemminge umprogrammiert, die dann bestimmte Handlungen ausführen, um den Rest der Truppe von Gefahren wegzulenken und auf einem sicheren Weg ins Zieltor zu bringen. Auch diesmal wird die Zahl der möglichen Aktionen und das oftmals recht knappe Zeitlimit für gepflegte Hektik sorgen.

## Auf der Höhe der Zeit

In den zwei Jahren, in denen das Team um Dave Jones am neuen Spielkonzept feilte, hat

## Die Neuheiten von Lemmings 2

Gegenüber dem Vorgänger haben sich die britischen Spielemacher eine Menge Neues einfallen lassen. In der Tat haben die possierlichen Geschöpfe die ausgetretenen Pfade ihrer Ahnen verlassen und bieten dem anspruchsvollen Strategen genügend Nachschub für die nächsten Monate. Im einzelnen hat sich folgendes verändert:

### Hintergrundstory

Bei Lemmings 1 gab es 120 Levels, die man nacheinander lösen konnte. Echte Könner haben sogar - ohne Tricks - die letzten Abschnitte der Stufe Mayhem in nächtelanger Tüftelei gelöst. Dennoch gab es keinen Zusammenhang zwischen den einzelnen Levels: War einer überstanden, hatte dies keine Auswirkungen mehr auf die folgenden. Nicht so bei Lemmings 2, wo Sie alles daran setzen sollten, möglichst viele in die nächste Ebene zu retten. Des Weiteren haben sich die Psygnosis-Designer eine wunderschöne Geschichte für ihre Sprößlinge ausgedacht, damit der ganze Aufwand auch einen gewissen Sinn bekommt. Doch bis die Stämme endlich mit ihrem Rettungsboot ablegen können, werden noch einige Monate ins Land gehen ...

### Zwölf Stämme kämpfen ums Überleben

Diesmal tummeln sich die Lemmings am Polarkreis, im Zirkus, im Mittelalter, in Ägypten, ja sogar im Weltraum und in der Urwelt. Des Weiteren gibt es auch eine geheimnisvolle Schattenwelt und selbst am Strand, im Sportstadion und in der freien Natur findet man sie wieder. Wem das noch nicht reicht, der kann sich an der Klassikwelt versuchen oder den Bewohnern des schottischen Hochlands beistehen.

### 60 verschiedene Fähigkeiten

Gerade mal acht verschiedene Lemmings-Tätigkeiten konnten in der vorherigen Version eingesetzt werden - dies hat sich nun grundlegend gewandelt. Die stattliche Auswahl verwirrt anfangs geradezu und es dauert einige Zeit, bis man sich mit den neuen Möglichkeiten angefreundet hat. Die gute Nachricht für alle, denen die Floater und Blocker ans Herz gewachsen sind: DMA-Design hat diese "Oldies" in die aktuelle Veröffentlichung integriert (samt der bekannten Melodien aus dem ersten Teil).

### Scrolling in alle Richtungen

Mit der Maus können Sie jetzt bei den meisten Levels nach allen Seiten blättern. Die Lemmings verteilen sich bei einigen Abschnitten über mehrere Stockwerke und fallen oftmals an allen Ecken und Enden aus ihren Startlöchern, so daß man dafür sorgen sollte, daß keine spitzigen Gegenstände auf dem Schreibtisch herumliegen, wenn man die Maus über das Pad jagt. Erfreulich daran ist, daß die Geschwindigkeit der Animationen darunter nicht sonderlich gelitten hat.

### Der Ventilator sorgt für frischen Wind

Was die Creepers können, macht so ein Lemming schon lange mit. Der Ventilator bläst Ballonfahrer, Fallschirmspringer und Drachenflieger über gefährliche Schluchten und tödliche Gewässer. Allerdings sollte man sich damit beeilen, denn allzulange bleiben diese nicht in der Luft und verwandeln sich dann wieder in einen normalen "Spaziergänger".

### Unterstützung des erweiterten Speichers

Da hat man nun 4 MByte RAM auf der Hauptplatine und kein Spiel merkt's - weit gefehlt! Wenn Sie eine Soundkarte einsetzen möchten und optimale Musikbegleitung genießen möchten, wird Ihnen nichts anderes übrig bleiben, als entweder den Hauptspeicher Ihres PCs gründlich zu entrümpeln oder das Motherboard um einige SIMMs und SIPPs aufzurüsten. Lemmings 2 ist ein wahres Speichermonster, doch wer seinen Rechner mit genügend RAM ausgestattet hat, wird für seinen Einsatz fürstlich entlohnt.

sich auf der Hardware-Seite natürlich viel verändert. So werden nun erstmalig die CGA- und EGA-Karten nicht mehr unterstützt. Dagegen ist die Anzahl der Soundkarten-Treiber auf stolze sechs angewachsen, während vorher nur AdLib und SoundBlaster verwendet werden konnten. Auch den neuen Möglichkeiten, die der erweiterte Speicher in Form von EMS bietet, wurde Rechnung getragen. Ohne Festplatte geben sich die Lemmings jetzt nicht mehr zufrieden, dafür ist laut Konfigurationsangaben bereits ein 286er mit 12 MHz ausreichend, um das Spiel zum Laufen zu bringen. Endlich wurde auch auf die umständliche Disketten-Abfrage verzichtet, die den Spielspaß doch etwas trübte. Psygnosis setzt nun auf die Ehrlichkeit der PC-Anwender und den guten Ruf der Lemmings und verzichtet löblicherweise auf jede Form des Kopierschutzes.

## Installation please!

Das neu gestaltete Installationsprogramm kopiert die nötigen Dateien in Minutenschnelle auf die Festplatte, und dann kann´s auch schon losgehen. Doch ganz so leicht wie bei Teil 1 macht es uns Psygnosis nicht mehr, wo selbst der blutigste Anfänger das genial einfache Spielprinzip gleich kapierte und sofort einsteigen konnte. Sage und schreibe 60 verschiedene Lemmings-Fähigkeiten sorgen für Abwechslung, aber auch für anfängliche Verwirrung, denn zunächst müssen Sie sich mit den speziellen Eigenheiten jedes dieser putzigen Kerlchen vertraut machen. Was waren das noch für Zeiten, als es gerade mal eine Handvoll Tätigkeiten gab, die so ein Tier ausführen konnte! Jetzt dürfen Sie sich darüber hinaus mit Flammenwerfern, Pflanzern, Leimgießern und Kajakfahrern herumärgern. Aus dem kleinen beschaulichen Geschicklichkeitsspielchen wurde ein beinharter Strategie-Brocken.

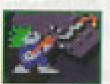
## Übung macht den Meister

Ohne gründliche Vorbereitung sollten Sie sich nicht ins Geschehen wagen. Deshalb bietet das Hauptmenü die Möglichkeit, jedes der Talente einzeln zu trainieren. Dazu wählen Sie in einem speziellen Bild bis zu acht Lemminge aus, die Sie dann in einer von vier Welten testen können. Einige Begabungen erfordern viel Routine und pixelgenaues Plazieren des gewünschten Exemplars. Denn klicken Sie auch nur einen Bruchteil einer Sekunde zu früh oder zu spät, kann der entsprechende Level schon verloren sein. Zudem sind in den meisten Abschnitten auch einige kuriose Gegenstände versteckt, wie zum Beispiel Eismaschinen, die Ihre Mannschaft portionsgerecht in kleine Eisklötze tiefkühlen, oder Kanonen, mit denen sich allerhand Unfug anstellen läßt, die aber - an der richtigen Position - äußerst nützlich sein können. Äußerst allergisch reagieren unsere Freunde auch immer noch auf Gewässer aller Art und allzutiefe Abgründe.

## Die originellsten Lemmings

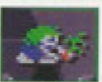
Dave Jones und seine Mitstreiter zeigen, daß ihnen die Ideen so schnell nicht ausgehen. Ganze fünf Dutzend der vorwitzigen Wuschelköpfe haben sie kreiert, damit die Motivation lange gewahrt bleibt. Einige besonders gelungene Exemplare der Familie möchten wir Ihnen im folgenden kurz vorstellen.

### Seilwerfer



Dieser urige Bergsteiger kann einen Widerhaken, an dem ein Seil befestigt ist, auf schwer zugängliche Stellen in der Landschaft feuern. Die anderen Lemmings können dann anschließend über das gespannte Tau gehen und so sicher das rettende Ufer erreichen.

### Pflanzer



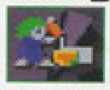
Dieser Lemming hat einen grünen Daumen. Er setzt kleine Ableger auf den Boden, die dann in Windeseile stattliche Ausmaße erreichen und für festen Boden unter den Füßen sorgen. Kurioserweise wachsen diese Wunderpflanzen auch auf Beton und Stahl.

### Superlemming



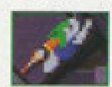
Vergeßt Batman und Co.! Dieser Held stellt sie alle in den Schatten. Er fliegt dem Cursor hinterher und kann so ganz bequem in die gewünschte Richtung dirigiert werden. Stößt er allerdings auf einen Boden oder trifft er den Mauspfeil, wird er wieder zu einem ganz normalen Lemming.

### Leimgießer



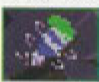
Eine klebrige Angelegenheit, die dieser Handwerker da in kleine Unebenheiten und Löcher kippt. Ist der Leim einmal getrocknet, bietet er sicheren Halt, damit die nachfolgende Herde nicht abstürzt.

### Düsenrucksack



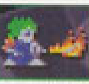
James-Bond-Feeling kommt auf, wenn der waghalsige Stuntman mit seinem "Jet Pack" wenige Meter über dem Boden schwebt. Mit Hilfe des Ventilators kann er für zehn Sekunden (so lange reicht der Treibstoff) durch die Gegend düsen.

### Tornado



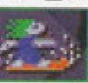
Hätten die Engländer und Franzosen diesen Twister, wäre der Eurotunnel unter dem Ärmelkanal eine Sache von Sekunden. Denn dieser quirlige Lemming frißt sich wie ein Elektrobohrer durch die Landschaft und hinterläßt einen Gang, durch den die anderen Genossen ihm folgen können.

### Flammenwerfer



Hat man mit dieser Funktion einen Lemming umprogrammiert, erscheint vor diesem ein riesiger Feuerball, der ein gewaltiges Loch in der Landschaft hinterläßt. Ob Holzkonstruktionen, Gebäude oder Pflanzen - dieser ultimative Bunsenbrenner schafft sie alle.

### Magischer Teppich



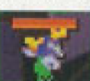
Nicht nur in orientalischen Gefilden wird das nützliche Stück Stoff gute Dienste leisten. Bemerkenswert ist, daß der Steuermann seinen fahrbaren Untersatz der Höhe des Geländes anpaßt.

### Verzauberer



Wußten Sie, daß die Lemmings ausgesprochen musikalisch sind? Wenn der "Attraktor" mit seiner Flöte sein Liedchen zum besten gibt, legen alle um ihn herum im wahrsten Sinne des Wortes den Hammer aus der Hand und zeigen eine kleine Tanz-Einlage.

### Stiefelträger



Nicht nur Pippi Langstrumpf beherrscht die Kunst des "An-der-Decke-Gehens". Kopfüber hängen die waghalsigen Kerle an Felsvorsprüngen und anderen gefährlichen Stellen und stapfen mit ihren riesigen Stiefeln durch die Gegend: Free-Climbing à la Lemmings.






**Im Intro wird auf die Zielsetzung, alle zwölf Teile des Talismans zu finden, hingewiesen.**

## Einer kam durch ...

Haben Sie sich auch immer grün und blau wie ein Lemming geärgert, wenn Sie statt der nötigen 20 nur 19 Geschöpfe retten konnten? Dann wird es Sie freuen, daß diesmal pro Level nur ein einziger Lemming in Sicherheit gebracht werden muß. Dennoch gilt nach wie vor die Devise: Je mehr, desto besser, denn davon hängt ab, aus welchem Metall der Talisman geschmiedet ist, den Sie nach dem Lösen der 120 Levels erhalten. Wenn Sie alle oder die meisten aus ihrer mißlichen Lage befreien konnten, bekommen Sie ein goldenes Segment, sind es nur einige wenige, müssen Sie sich mit Bronze begnügen. Durchschnittliche Leistungen werden mit Silber honoriert. Das Besondere daran ist, daß Sie jede weitere Ebene mit so vielen Lemmingen fortsetzen, wie Sie in der vorherigen ins Ziel bringen konnten. Echte Spezialisten werden natürlich alles daran setzen, ein komplett goldenes Teilstück für jede einzelne Kultur zu ergattern. Sollten Sie der Meinung sein, daß der eine oder andere Level noch besser hätte gelöst werden können, dürfen Sie jederzeit zurückblättern und sich noch einmal daran versuchen. Der Schwierigkeitsgrad ist um einiges gesteigert worden, so daß sich diesmal selbst bei Experten Schweißperlen auf der Stirn bilden dürften.

## finllfiiq?

Solche und ähnliche Paßwörter wurden zum Erkennungszeichen der ungekrönten Lemmings-Könige. Jetzt kann man bequem den aktuellen Spielstand speichern und zu einem späteren Zeitpunkt wieder laden. Dieses Novum verleiht diesem Spiel einen gewissen Adventure/Rollenspiel-Touch, was noch mehr die Motivation anheizt. Sie können mit jedem beliebigen Völkchen starten oder weitermachen, doch ge-

schafft haben Sie das Spiel erst dann, wenn in allen zehn Levels eines jeden Stammes genügend Lemmings gerettet werden konnten und der verbleibende Rest dann die weite Reise in der "Arche Noah" antreten kann.
Besonderes Augenmerk wurde seitens der Entwickler auf eine flotte Musikuntermalung gelegt. Ob Dudelsack-Klänge im schottischen Hochland, orientalische Gesänge in Ägypten oder mittelalterlich angehauchte Melodien - zusammen mit den herrlich verrückten Grafiken, die oftmals umwerfend komisch sind, wurde der Putzigkeitsfaktor der Sprites noch einmal kräftig angehoben. Das Scrolling ist butterweich und macht bereits auf einem 386 SX eine gute Figur. Mit der Maus kann in alle Himmelsrichtungen gescrollt werden,

**Vor jedem Level wird die Anzahl der für diese Aufgabe vorehandenen Lemminge angezeigt.**

um die verschiedenen Aktivitäten der einzelnen Trupps besser im Auge behalten zu können. Die Steuerung per Joystick oder Tastatur ist auf keinen Fall zu empfehlen, da sich das Fadenkreuz dann sehr ungenau positionieren läßt.

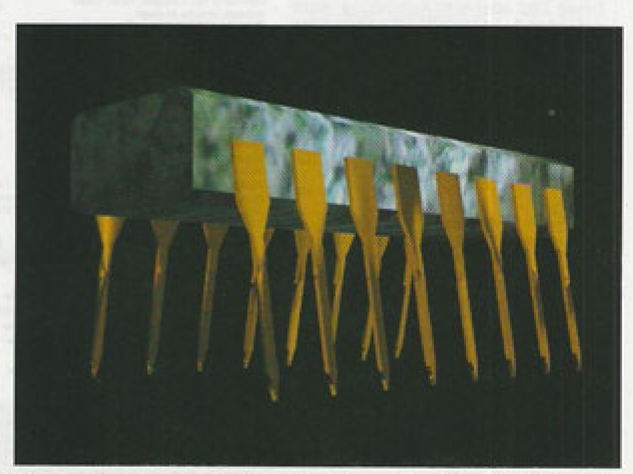
## Wunder gibt es immer wieder

Lemmings 2 ist eine hochwillkommene Abwechslung zwischen all den actionlastigen Flugsimulatoren und Multimedia-Rollenspielen, die sich gegenseitig mit noch mehr Megabytes Grafik und Sound Konkurrenz machen. Doch so viel Kreativität und gute Ideen findet man bei keiner Neuerscheinung der letzten Monate. Das perfekte Spieldesign wurde konsequent um sinnvolle Details erweitert und dürfte für jeden PC-Besitzer ein klarer Kaufanreiz sein. Wenn Sie sich nur ein, zwei neue Spiele pro Jahr zulegen, sollten Sie Ihr Geld in Lemmings 2 investieren. Mehr Spaß wird Ihnen momentan kaum eine andere Software bieten können. Psygnosis bringt dieses Sensations-Programm zu einem denkbar ungünstigen Moment auf den Markt. Wenn draußen sommerliche Temperaturen herrschen, Eisdielen und Freibäder einladen, werden Tausende von Computerfans an ihren Geräten sitzen und hilflose, braungebrannte Beach-Lemmings retten. Viel Spaß dabei!

Petra Maueröder ■

## Lemmings im Speicher-Rausch

Ein solch faszinierendes Spiel wie Lemmings 2 setzt natürlich eine entsprechende Hardware voraus. Deshalb sollten Sie sich vor dem Kauf vergewissern, ob Ihre bestehende PC-Anlage den relativ hohen Anforderungen standhält. Um die Software überhaupt zum Laufen zu bringen, benötigen Sie mindestens 550 KB freien Hauptspeicher (RAM). Dies läßt sich mittels dem DOS-Befehl MEM leicht herausfinden. Falls der Speicher nicht ausreicht, müssen Sie entweder einige residente TSR-Programme aus Ihrer AUTOEXEC.BAT bzw. CONFIG.SYS entfernen oder mittels LOADHIGH bzw. DEVICEHIGH in den UMB-Bereich laden. Das funktioniert zum Beispiel mit dem dringend benötigten Maustreiber oder auch dem Treiber für die Tastatur (KEYB). Wenn Sie Ihrer Soundkarte die Begleitmusik oder Effekte entlocken möchten, brauchen Sie - je nach eingebauter Steckkarte - zwischen 570 (AdLib) und sogar 614 KB (Roland) freien Hauptspeicher - das geht nur mit einigen Tricks oder besonderen Speichermanagern. Darüber hinaus sollten Sie über genügend EMS (mindestens 1024 KB = 1 MB) verfügen, damit Sie in den Genuß der digitalisierten Sounds kommen. Ansonsten werden Sie bereits beim Start mit Fehlermeldungen überhäuft und im schlimmsten Fall bricht der Ladevorgang komplett ab. Ärgerlich ist nur, daß Besitzer von MS-Windows 3.1 vorzugsweise Extended Memory (XMS) installiert haben, die Lemmings aber nur mit EMS etwas anfangen können. Des Weiteren mögen es die Tierchen überhaupt nicht, wenn man zum Beispiel versucht, das Programm mit dem Dateimanager der Microsoft-Benutzeroberfläche zu laden - ein Systemabsturz ist unweigerlich die Folge.



**Die Sims Ihres PC's werden vollgepackt mit Musik, FX und Grafiken.**






The Legacy

# Haunted House

**Erben Sie ein altes Haus und erleben Sie, wie der Alptraum beginnt! Auf den Spuren von Edgar Allan Poe und H. P. Lovecraft lernen Sie im neuesten Microprose-Abenteuer Wesen kennen, die Sie nie kennenlernen wollten.**

Als interessiertem Computerspieler und eifrigem PC Games-Leser kommt Ihnen das folgende Szenario sicherlich bekannt vor: Sie bzw. die von Ihnen gesteuerte Spielfigur befinden sich in einem großen alten Haus, in dem es von Monstern aller Art nur so wimmelt - und natürlich ist es Ihr Job, für Abhilfe zu sorgen. Erraten? Genau, das war die Story von "Alone in the Dark", einem der vielversprechendsten Spiele der letzten Zeit. Aber zugleich ist es auch die Story von "The Legacy", zu Deutsch "Das Erbe".




**H.P. Lovecrafts düstere Romanphantasien liefern hervorragende Stories für Horror-Rollenspiele.**

## Ein Erbstück mit Macken

Als glücklicher Erbe von Haus Winthrop befinden Sie sich zu Beginn des Spieles in der Eingangshalle und stellen sehr schnell fest, daß es kein Zurück mehr gibt - die Haustür ist versiegelt und es bleibt nur eines: Dieses unheimliche Haus zu erforschen. Schon nach wenigen geöffneten Türen fallen diese herumirrenden Gestalten auf, die manchmal unangenehm aggressiv werden. Ganz recht, es handelt sich um Zombies, und falls der erste Kontakt mit ihnen lebend überstanden wurde, sollte man sich auf die Suche nach der nächstbesten Kettensäge machen. Auch ein Baseballschläger oder ein Revolver leisten gute Dienste bei der weiteren Erforschung des Hauses. Oder sind Sie gar magisch begabt? Dann ist es ganz hilfreich ein paar Zaubersprüche zu lernen, um den "Untermietern" zu zeigen, wer hier der Herr im Hause ist. Doch Vorsicht! In den nächsten Etagen sind auch Monster von anderem Kaliber zu Hause, und wie sagt schon das alte chinesische Sprichwort: "Weglaufen ist das Beste."

## Horror-Rollenspiel anno 1993

"The Legacy" ist als Rollenspiel konzipiert, worin schon einer der

## Die Charaktere

### Brad Norris
Der Student an der New York University ist ganz eindeutig Mr. Durchschnitt. Gut geeignet für Spieler, die wissen wollen, wie sie selbst in einem Rollenspiel abschneiden würden.

### Charlotte Kane
Eine Geschäftsfrau mit beachtlicher Willensstärke, die zwar nicht gut kämpfen kann, aber intellektuell einiges auf dem Kasten hat. Nicht die schlechteste Wahl, denn Kämpfen ist immer gefährlich.

### Charles Weiss
Der Mann ist von Beruf Zauberkünstler und bestimmt nicht zum ersten Mal als Exorzist unterwegs. Die Zaubersprüche, die er von Anfang an beherrscht sind nicht von Pappe.

### Lucy Weston
Blond, hübsch, dumm - genau diesem Klischee entspricht Lucy Weston, Studentin aus Kalifornien. Man sollte sie jedoch nicht unterschätzen, denn ihre hohe Geschicklichkeit macht sie zu einer guten Kämpferin.

### Professor Henry Jones
Woher kennen wir diesen Namen bloß? In diesem Fall handelt es sich allerdings um einen "echten" Professor, der mit Worten besser als mit Waffen kämpft. Und diese (Zauber-) Worte knallen meist ganz schön.

### Jane Olson
Wir von der schreibenden Zunft sind ja als echte Allrounder bekannt, und genau das trifft auch auf die Journalistin Jane Olson zu: Sie kann zwar alles ein bißchen, aber nichts richtig.

### Major Robert Kowalski
Seine exzellenten kämpferischen Fähigkeiten machen den Ex-Marine zum richtigen Mann für die harte Tour, allerdings hat er vom Zaubern soviel Ahnung wie die Kuh vom Fliegen.

### Jane Gowdie
Die Witwe aus Massachussetts versteht einiges von der Kunst der Magie, außerdem hat sie eine gute Konstitution, was auch erklären dürfte wieso sie ihren Mann überlebt hat.




großen Unterschiede zu "Alone in the Dark" (ein Vergleichsmaßstab, den "The Legacy" auf Grund der Ähnlichkeit wohl nicht loswerden wird) besteht. Während dort nur zwischen Mann oder Frau als Figur gewählt werden kann, stehen bei "The Legacy" acht Charaktere zur Auswahl, die sehr unterschiedliche Eigenschaften besitzen (siehe Kasten), und außerdem jeder noch nach persönlichem Geschmack modifiziert werden können. Was ein Rollenspiel ausmacht ist dann das Sammeln von Erfahrung, z. B. durch das Erschlagen von Monstern, wodurch die Fähigkeiten der Figur verbessert werden. Im Verlauf des Spiels kann die Figur dann nur ein paar Gegenstände mit sich herumschleppen, und man muß sich genau überlegen, was man gerade in der Hand hält: Die Taschenlampe, die Kettensäge oder die Maschinenpistole? Wie aus dieser Aufzählung zu ersehen ist, spielt "The Legacy" im Jahr 1993, und der Umgang mit Videorecordern und elektronischen Schlössern ist in diesem Rollenspiel eine sinnvolle Fertigkeit für Abenteurer.

### NetHack de Luxe

Trotz dieses modernen Ambientes kann und will "The Legacy" seine Verwandtschaft mit den klassischen Fantasy-Rollenspielen nicht verleugnen. Benutzer von Großrechnern und Macintosh-Besitzer werden sich vielleicht noch an "NetHack" erinnern, ein Rollenspiel, das mit minimalem graphischen Aufwand eine Figur durch eine Vielzahl von Levels zur finalen Entscheidung führte. Genau das ist auch die Grundidee von "The Legacy", auch wenn hier viel mehr Aufwand getrieben wurde, um ei-

### Ihre Spielfigur
Eine Figur wird durch die fünf Eigenschaften Stärke (Strength), Wissen (Knowledge), Geschick (Dexterity), Durchhaltevermögen (Stamina) und Willenskraft (Willpower) definiert. Bei vorgegebenen Figuren sind sie festgelegt, bei selbst erschaffenen Figuren kann eine Anzahl von Punkten verteilt werden. Die Eigenschaften bestimmen, wie gut eine Figur die davon abhängigen Fähigkeiten beherrscht. Z. B. kann eine Figur mit hoher Geschicklichkeit gut kämpfen, währen eine Figur mit hoher Willenskraft gut zaubern kann.









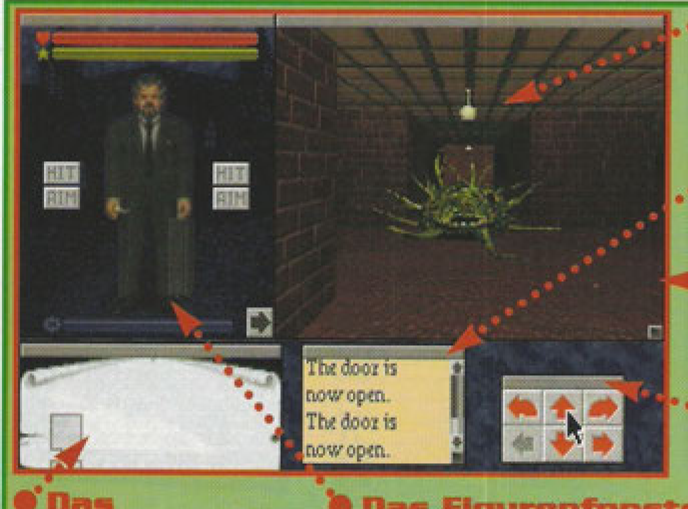
ne Horroratmosphäre zu erzeugen. Auf jedem der vielen Stockwerke des Winthrop-Hauses gilt es, den Aufgang zur nächsten Ebene zu finden. Dabei können mehr oder weniger viele nützliche Gegenstände gefunden werden, vom Essen, um nicht zu verhungern, bis hin zu immer wieder besseren Waffen und Rüstungen. Auf dem langsamen und gefährlichen Pfad durch die einzelnen Stockwerke enthüllen sich die schrecklichen Geheimnisse dieses Hauses anhand von Tagebuchaufzeichnungen, Briefen und unheimlichen Funden wie z. B. Leichenteilen. Dabei ist es - ebenso wie in den Horrorgeschichten von H. P. Lovecraft - wichtiger Informationen zu sammeln, als möglichst viele Monster anzugreifen; Letzteres führt ohnehin nur zum baldigen eigenen Exitus. Man sollte also den finsteren Kreaturen möglichst aus dem Weg gehen, falls dies jedoch nicht gelingt, gilt es auf Waffen und Zaubersprüche zu vertrauen. Allerdings können auch die versagen, und dann sollte man das altbekannte Motto aller Adventures und Rollenspiele beherzigt haben: "Save early, save often!"

## Kaffeepausen inklusive

Das Steuerungssystem von "The Legacy" ist von "Might & Magic" her altbekannt, auch die Automappingfunktion bietet nichts Neues, sondern ist eher etwas dürftig; so werden zum Beispiel die lebensnotwendigen Treppen darauf nicht dargestellt. Etwas seltsam ist das Textfenster, denn die darin enthaltenen Informationen hätte man auffälliger in eingeblendeten Fenstern unterbringen können. Allerdings ist das meiste davon nicht allzu wichtig, wie z. B. wenn nach dem Öffnen einer Tür die Message "The door is now open" erscheint. Vor allem die knappe Beschreibung von angeklickten Gegenständen ist meist




**Nahezu fotorealistische Darstellungen finden sich im Sichtfenster.**




**Das Sichtfenster**
Hier sehen Sie die Welt um sich herum, können Objekte mit der Maus untersuchen und mitnehmen indem Sie sie ins Figurenfenster ziehen. Hier sehen Sie auch die unangenehmen Wesen, die leicht Ihr Ende bedeuten können.

**Das Mitteilungsfenster**
Darin erhält man mehr oder weniger wichtige Nachrichten über Objekte und Ereignisse.

**Innovative Benutzerführung**
Die Fenster können beliebig angeordnet und in der Größe variiert werden. Die gewählte Einstellung kann als Layout abgespeichert werden.

**Das Bewegungsfenster**
Durch Anklicken der Pfeile für vor, zurück, rechts, links, rechts drehen und links drehen bewegt sich die Figur.

**Das Kartenfenster**
Auf dieser Karte sieht man die bereits erforschten Räume eines Stockwerks und die eigene Position.

**Das Figurenfenster**
Hier befinden sich so wichtige Dinge wie die Anzeige für Lebenspunkte (rot, oben) und Magiepunkte (gold, oben). Die blaue Linie unten zeigt die derzeitige Treffgenauigkeit an, die nach jedem Schlag absackt und sich dann wieder erholt. Zum Zuschlagen mit der rechten bzw. linken Hand dienen die beiden "Hit"-Boxen, während mit "Aim" eines von mehreren Zielen ausgewählt werden kann. An der Figur selbst sieht man Rüstung und getragene Gegenstände und der Gesichtsausdruck stellt den aktuellen "Schreckenstatus" dar.

unnötig, denn die Grafik ist gut genug, daß man die Gegenstände auch optisch erkennen kann. Hier hat das Raytracing seine Spuren hinterlassen. Ach ja, die Grafik. Sehr schöne 3D-Bilder, aber dann kommt schon die erste Enttäuschung, denn man kann sich nur feldweise bewegen, so daß nur eine Aneinanderreihung von Einzelbildern möglich ist. Der Bildaufbau ist auf einem 386er genauso schnell wie auf einem 486er, oder besser gesagt gleich langsam, was zu einer ruckhaften Bewegung führt, die nicht sehr erbaulich ist. Noch schlimmer wird es allerdings beim Wechsel von einem Stockwerk zum anderen, denn da kann man in aller Ruhe ein Tässchen Kaffe trinken. Nicht allzu berauschend sind auch die Kampfszenen. Die Monster sind zwar schön bzw. wunderbar abstoßend gezeichnet und brauchbar animiert, aber von der eigenen Spielfigur ist rein gar nichts zu sehen.



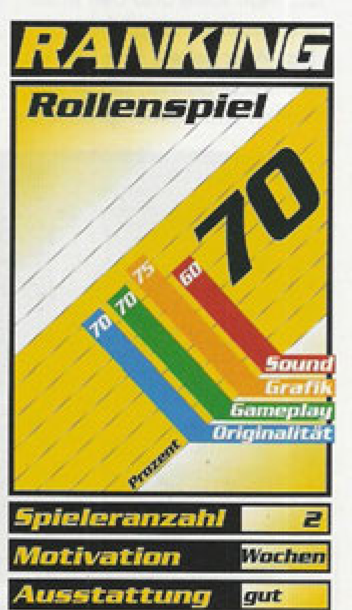



## Die Story motiviert

Wenn man über diese Unzulänglichkeiten hinwegsieht bleibt ein interessantes Rollenspiel mit vielen Möglichkeiten, das zwar viele stimmungsvolle Splatterelemente enthält, vom Spieler jedoch auch Vorsicht und Witz verlangt. Für Vorsicht sorgt die Spielfigur manchmal auch alleine, denn nach besonders gruseligen Erlebnissen erschrickt sie sichtlich und weigert sich eine Zeit lang in eine bestimmte Richtung zu gehen oder gewisse Handlungen zu unternehmen. Die intelligent gemachte Geschichte fesselt recht lange an dieses Spiel, allerdings dauert es eine Weile bis man den Anfang des roten Fadens gefunden hat. So ist "The Legacy" nichts für die Action-Freunde unter Rollenspielanhängern, sondern mehr etwas für die Grübler und Knobler, denen es nichts ausmacht, dieselbe Situation mehrmals zu laden, um endlich einen Ausweg zu finden.

Peter Freunscht ■




| | |
|---|---|
| Spieleranzahl | 2 |
| Motivation | Wochen |
| Ausstattung | gut |
| Preis/Leistung | normal |

Zool

# Klein, stark, schwarz




**Zool, der Ninja aus der xten Dimension, macht nach seinem Abstecher auf Amiga und Atari ST nun auch die PC-Monitore zum interstellaren Kampffeld. Dieses neue Jump & Run von Gremlin wird in den nächsten Wochen für glühende Joysticks sorgen.**

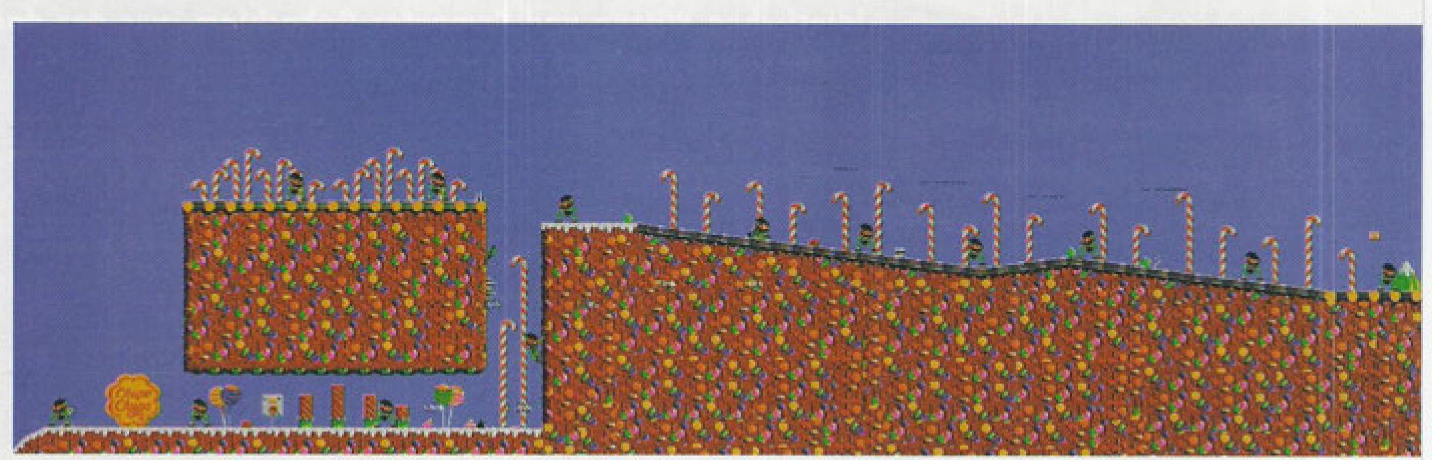
Wenn Sie die Ausgabe 4/93 der PC Games Ihr Eigen nennen, werden Sie den kleinen Kerl sicherlich schon kennengelernt haben. Bereits auf der Coverdiskette zeigte der tapfere Kämpfer, was so alles in ihm steckt. Wenn Sie dabei auf den Geschmack gekommen sind, können Sie sich jetzt auf die Vollversion freuen. Einem Ninja-Überfall gleich kommt bereits das Öffnen der Verpackung. Neben einem mehrsprachigen Handbuch, einem Coderad und der Diskette fällt Ihnen auch noch ein riesiges Zool-Poster und ein Satz Aufkleber in die Hände, um immer und überall zeigen zu können, wie Ihr liebstes Jump & Run-Spiel heißt. Vor dem Vergnügen kommt der obligatorische Kopierschutz.

## Und die Musik spielt dazu ...

Vor dem Einstieg in den ersten Level sollten einige Einstellungen im Optionen-Menü vorgenommen werden. Je nachdem, welchen Schwierigkeitsgrad Sie wählen, muß eine bestimmte Anzahl an Boni in einer festgelegten Zeitspanne aufgesammelt werden, um einen Abschnitt verlassen zu können. Für Soundkartenbesitzer gibt es die Möglichkeit, das Geschehen von einer netten Melodie begleiten zu lassen. Ob Sie jetzt eher rockige Klänge oder eher Funkiges bevorzugen, es ist für jeden Geschmack etwas dabei. Alternativ können Sie auch auf die Musik verzichten oder nur die Toneffekte erklingen lassen. Der Menüpunkt "Inertia" läßt Zool entweder abrupt abbremsen oder behutsam die Geschwindigkeit verringern, bevor er zum Stillstand kommt. Natürlich kann auch die Anzahl der Continues festgelegt werden und das Tempo, mit dem Zool durch die Landschaft fegt, was hauptsächlich von der CPU Ihres Rechners abhängt. Abschließend kann noch das gewünschte Eingabegerät festgelegt werden.

## Zuckersüße Landschaften

Wenn Sie glauben, daß Sie wenigstens auf Ihrem PC-Monitor von Werbung verschont bleiben, haben Sie sich geirrt. Was der Push-Over-Ameise ihr Weingummi, sind dem Zool seine Brausebonbons. Wahrscheinlich dauert es nicht mehr lange und Monkey Island wird von einem Jamaika-Rum gesponsert. Der erste Level ist vollgestopft mit Lollipops, Gelee-Bonbons, Toffees und ganzen Zuckerguß-Landschaften - ein Eldorado für Schleckermäulchen und ein Alptraum für alle Mütter und Zahnärzte. Kaum hat Zool sich ein paar Schritte in feindliches







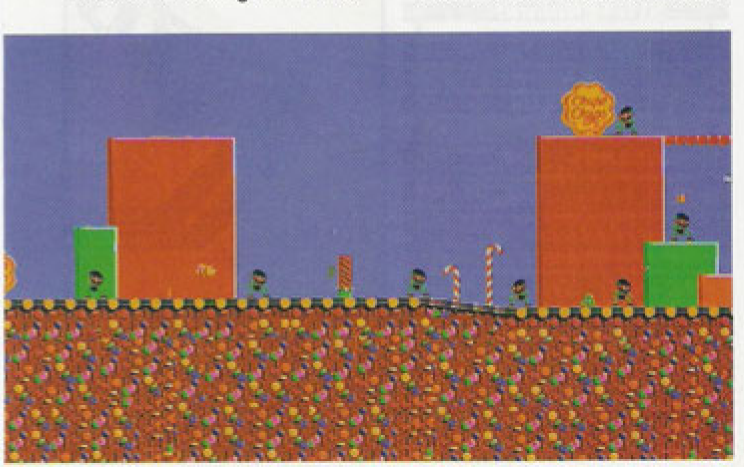




Gebiet vorgewagt, kommen bereits die ersten Kalorienbomben auf ihn zugewabbelt. Doch der kleine Held weiß sich zu helfen - als Ninja der xten Dimension kann er auf ein Sammelsurium an Tritten, Schlägen, Drehungen und Sprüngen zurückgreifen, das so mancher Leinwand-Berühmtheit Ehre machen würde. In der Bonbonwelt trifft er außerdem auf dicke Hummeln, die bevorzugt in Rudeln auftreten, und auf sogenannte Süße Biester. Dabei handelt es sich um recht hinterhältige Zeitgenossen in Form von rosa Lakritz-Kringeln, die mit einer Art "Liebesperlen" auf Zool feuern und ihn nachhaltig schwächen können. Waren Sie besonders erfolgreich, winken kleine Extra-Runden, bei denen Sie mit einem kleinen Zool-Raumschiff wiè bei Xenon II diverse Würmer, Monster und sonstiges Getier zerballern dürfen, was Ihr Punktekonto gehörig aufpoliert.

## Immer im Bilde

Sechs verschiedene Szenarien müssen bezwungen werden. Während die Bonbonwelt noch als "Appetitanreger" gedacht ist, bieten die folgenden Welten genügend Material, um auch ausgebuffte PC-Spieler für längere Zeit vor den Bildschirm zu bannen, bis der letzte Level ausgereizt ist. Wenn der höchste Schwierigkeitsgrad eingestellt ist, wird selbst der erste Teil zu einer kniffligen Angelegenheit. Der Bildschirm informiert während des Spielens mit einer Reihe von Anzeigen über das Geschehen. Neben dem Punktestand und dem momentanen Highscore, wird freundlicherweise auch die Richtung des Ausgangs angegeben. Sollte sich Zool also im Eifer des Gefechts in einer Ecke verirrt haben, hilft dieser Hinweis sicherlich weiter. Außerdem wird die Anzahl der verbleibenden Leben, die restliche Zeit sowie der prozentuale Anteil der bereits gesammelten Boni angezeigt.
Besondere Aufmerksamkeit sollte man der körperlichen Verfassung des wackeren Ninjas schenken. Drei rote Felder symbolisieren, inwieweit er bereits durch Feindberührung








geschwächt ist. Dann sollte man auf die kleinen Herzchen achten, die immer dann aufsteigen, wenn man einen Rivalen mit einem gezielten Schlag außer Gefecht gesetzt hat. Als extrem nützlich erweisen sich auch die Neustartpunkte. Werden die Knöpfe auf diesen Hinweisschildern ausgelöst, beginnt man nach einem verlorenen Leben genau an dieser Stelle, so daß Zool nicht jeden Level von vorne beginnen muß.

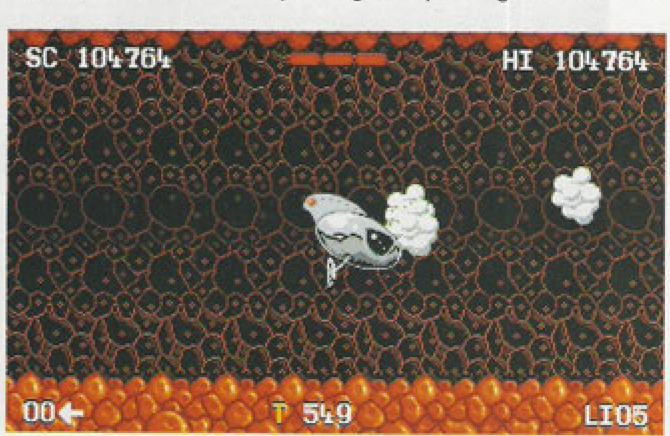
## Bunt, bunter, Zool

Zool ist ein astreines Plattformspiel, das ähnlich aufgebaut ist wie Sega´s Sonic oder Nintendo´s Mario-Welten. Neben einer stattlichen Anzahl an Gegnern, etlichen Sonderwaffen und einigen versteckten Tunnels gibt es zudem so manchen Bonus zu ergattern. Die Bombe, die alle Feinde in nächster Nähe hochgehen läßt, darf ebensowenig fehlen wie Schilder, die Zool ein weiteres Leben spendieren, ihn einige Zeit unverwundbar oder zum Meisterkletterer machen. Dabei empfieht es sich, einen robusten Joystick zu verwenden, denn die Fülle an Widersachern bringt es mit sich, daß sowohl der Knüppel als auch die Mikroschalter stark in Mitleidenschaft gezogen werden. Wenn Sie Zool lieber mit den Cursortasten durch die süße Pracht manövrieren möchten, ersetzen Return und die Leertaste die Feuer-Buttons. Beide Eingabegeräte eignen sich recht gut zum Spielen. Ein PC mit 20 MHz reicht bereits aus, um ruckelfreies Scrolling und ausreichend schnelle Animationen bestaunen zu können.
Endlich scheinen die Softwarehäuser gemerkt zu haben, daß die meisten PCs heute mit VGA-Karten ausgestattet sind und deshalb den klassischen Heimcomputern und auch den Spielekonsolen in Sachen Farbenpracht kaum noch nachstehen. Zool läßt sich am ehesten mit den kürzlich erschienen Trolls vergleichen, die ebenfalls durch ausgefeilte Levels und abwechslungsreiches Spieldesign auffallen. Die Welten gleichen sich in einigen Details, zum Beispiel die Papierflugzeuge im Spielzeugland. Selbstverständlich darf der Obermotz nicht fehlen. In der Bonbonwelt bekommen Sie es beispielsweise mit dem Summwüterich zu tun und bei den Musikinstrumenten zieht Jimmies Killergitarre ganz neue Saiten auf. Dazu passen die netten Musikstücke, die aber schon nach einigen Runden langweilen, weil die Melodien in jedem Level, selbst in jeder neuen Welt gleichbleiben. Eine besonders große Auswahl an Rhythmen wurde dem Spiel ebenfalls nicht spendiert. Was aber am meisten stört, ist die Tatsache, daß man bei jedem Start von neuem beginnen darf. Speichern des Spielstandes oder Paßwörter sind nicht vorgesehen.

## Das Anti-Frust-Spiel

Wenn Sie ein Programm suchen, bei dem Sie sich so richtig abreagieren können und den Joystick bis zur Schmerzgrenze fordern wollen, dann sollten Sie einen Blick auf dieses Game riskieren. Großartige spielerische Neuerungen werden Sie vergebens suchen und Ihre intellektuellen Fähigkeiten testen Sie besser an anderen Spielen, dafür bekommen Sie durchaus ansprechende Grafiken, einen gefälligen Sound und abwechslungsreiche Levels geboten. Ein paar zusätzliche Gegner hätten aber sicherlich nicht geschadet. Wäre da nicht der nervtötende Kopierschutz und die fehlende Speichermöglichkeit, hätte Zool ein echter Knüller für die ansonsten nicht gerade von Jump & Runs verwöhnten PCs werden können.

Petra Maueröder









Ultima VII Part II - Serpent Isle

# Gewaltige Inselwelt

**Nach dem Erfolg von Ultima Underworld II hat man eigentlich erwartet, daß die Spitzenposition im Genre Rollenspiel nun für einige Zeit von diesem gesichert wäre. Außenstehende hätten vielleicht noch am wenigsten erwartet, daß ein Programm aus dem selben Haus versucht diese Position streitig zu machen. Aber die Crew um Richard Garriot besteht nun einmal aus Perfektionisten...**

Achtzehn Monate nachdem der Avatar Batlin vertrieben und die Zerstörung Britannias verhindert hatte, wurde eine Nachricht des Guardian an den Verräter Batlin gefunden. Batlin sollte mit einem Schiff durch die Serpent Pillars zur Schlangeninsel, einem Teil des Kontinents Sosaria, der der Legende nach vor langer Zeit im Meer versunken ist, fahren und dort die Ankunft des Guardian vorbereiten. Durch diese Nachricht beunruhigt beschließt Lord British den Avatar schweren Herzens Batlin und seiner Mannschaft durch das Schlangentor hinterherzuschicken.
Von nun an muß sich der werdende Avatar nur noch einen Namen und sein Konterfei aussuchen, um sich in das Abenteuer zu stürzen. Zur Auswahl stehen drei männliche wie auch drei weibliche Gesichter, wobei die Wahl des Geschlechts in diesem Teil auch Auswirkungen auf den Verlauf des Abenteuers hat, oder sollten wir besser sagen auf die "Interaktion" mit Charakteren des anderen Geschlechts. Leider hat man darauf verzichtet, einen altgedienten Avatar aus Teil 1 oder Ultima Underworld übernehmen zu können. Aber langsam sind wir diese Praxis bei Origin ja gewohnt.



**Um Ihnen die enormen Dimensionen der Ultima-Welten einmal vor Augen zu führen, haben wir für Sie die erste Stadt, in der der Avatar landet, einmal zusammengesetzt. Das Bild besteht aus über 500 Monitorbildern und ist im Original unglaubliche 10qm groß.**






Kartenausschnitt



## Die Geschichte geht weiter...

Endlich auf der Insel angekommen, befindet sich die Gruppe bereits im schlimmsten Wetter. Magische Stürme toben über Land und Meer. Da verwundert es auch kaum, daß nach kurzer Reise über Land nur noch einer der vier Gefährten auf dem Bildschirm weilt, nämlich der Avatar selbst. Die übrigen drei Recken sind von Blitzen einfach wegteleportiert worden, wie wir später noch erfahren werden. Zu allem Überfluß hat auch unser Gepäck eine seltsame Wandlung über sich ergehen lassen. Statt eines Bogens finden wir nun einen Bärenschädel im Gepäck, das magische Schwert hat mit einem Pinguinei den Platz getauscht und auch das Dämonenschwert von der Isle of Fire ist weg, von unserem Zauberbuch ganz zu schweigen. Doch im Moment der größten Verzweiflung erscheint die Priesterin Thoxa auf der Bildfläche und klärt uns erst einmal über die mißliche Lage auf. Nach einer Prophezeiung der Bäuerin Xenka wird eines Tages ein Held aus einer fremden Welt kommen. Sein Schiff wird auf dem Land "landen" und er wird drei Gefährten bei sich haben. Und nachdem wir noch einige Fragen beantwortet haben (Codeabfrage) ist ziemlich eindeutig klar, daß wir dieser Held sein müssen. Unsere Aufgabe heißt nun, wie eigentlich in jedem Rollenspiel: Rette diese vom Untergang bedrohte Welt. Und diese Aufgabe ist beileibe nicht einfach.

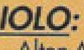
**Kühle Frauen wie Frigidazzi brauchen auch ein ansprechendes Ambiente.**





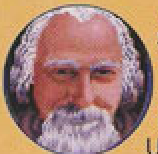
**Auch wenn es nicht so klingt, Freedom ist das ausbruchsicherste Gefängnis von Serpent Isle. Bis auf den Avatar hat es noch keiner geschafft, aus ihm wieder herauszukommen.**

## CHARAKTERBESCHREIBUNG:



### IOLO:
Alten Avataren ist Iolo bestimmt noch ein Begriff. Begleitet er den Avatar doch schon seit Ultima IV ohne Unterlaß. Zu Beginn finden wir ihn im Gefängnis. Seine Frau Gwenno muß auch irgendwo auf der Schlangeninsel sein.

### DUPRE:
Dupre zu finden ist kein großes Problem. Das Problem ist eher Dupre, bringt er dem Avatar doch öfter Probleme. Doch auf ihn deswegen zu verzichten? Niemals!



### SHAMINO:
Shamino ist der erste unserer drei Gefährten, den wir wohlbehalten wiederfinden. Auch er begleitet den Avatar treu schon über einige Ultima-Folgen hinweg.



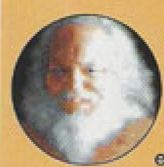
### STEFANO:
Stefano war eigentlich immer schon lieber ein Dieb als ein Magier. Doch im Dungeon Freedom hat er reichlich Gelegenheit zu beweisen, was wirklich in ihm steckt.



### BOYDON:
Eigentlich wollte keiner Boydon mitnehmen. Seine einzelnen Glieder lagen vielleicht doch etwas lange bei Erstam, dem Mad Mage. Der Gestank ist jedenfalls kaum auszuhalten.



### HAWK:
Hawk ist der Kapitän, den wir dringend benötigen, um nach Moonshade zu kommen. Er ist Gold wert, und das im wahrsten Sinne des Wortes.



### ERSTAM:
Erstam wird von vielen auch der Mad Mage genannt. Sehen Sie sich auf seiner Insel um, und Sie werden verstehen warum. Boydon ist auch eines seiner Werke.



### THOXA:
Gleich zu Anfang werden Sie Thoxa kennenlernen. Sie gehört zu den Mönchen Xenkas, die die Aufgabe übernommen haben, Sie in Abwesenheit von Lord British wiederzubeleben.



### FRIGIDAZZI:
Frigidazzi ist die Eiszauberin. Doch sie beherrscht nicht nur die Magie sehr gut, wie der Avatar am eigenen Leibe erfahren wird, räusper...

## Die Ritterprüfung

Schon in der ersten Stadt muß der Avatar sich mit einer Ritterprüfung herumschlagen, die es heftig in sich hat. Völlig auf sich allein gestellt, nur mit Lederrüstung und Keule versehen müssen wir uns doch durch einen kleinen Dungeon schlagen. Kleine Fiesheiten wie explodierende Kisten und fast nicht zu erkennende Geheimgänge versüßen hier das Leben. Im weiteren Verlauf des Spiels muß

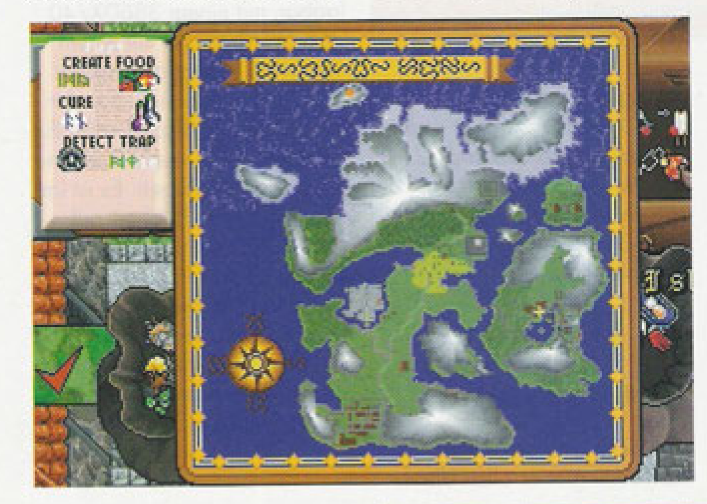




**Wie sollte es anders sein, auch der Guardian ist wieder mit von der Partie und macht uns das Leben schwer.**

der Avatar sich mit geheimnisvollen Attentätern, eifersüchtigen Magiern und auch Drachen der übelsten Sorte herum-

fung, die Zähne ausbeißen. Ganz zu schweigen von dem späteren Dungeon Freedom, der teilweise stark an die Running Man Show mit Schwarzenegger erinnert. Nur das Arnold unserem Avatar doch einiges an Körperkraft voraus hatte, um sich seiner Gegner zu entledigen. Um gleich bei



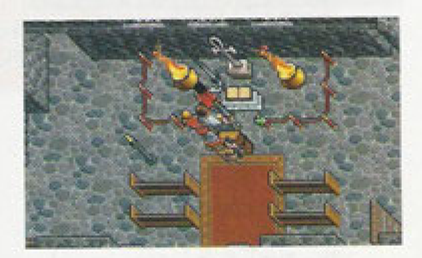


**Statt der praktischen Moongates verfügt Serpent Isle über sogenannte Serpent Gates, mit denen man sich wild in der Gegend herumteleportieren kann. Vorrausgesetzt man verfügt über die richtigen Schlangenzähne, um die Gates zu aktivieren.**

den Gegnern zu bleiben, deren es wieder eine ungeheure Vielzahl gibt. Falls man im Kampf mit einem dieser Goblins, Drachen, Zauberern usw. das Zeitliche segnen sollte, ist

**Die Karte ist vollkommen neu und beinhaltet jetzt Eisregionen, große Sümpfe und viel Gebirge**





das Spiel glücklicherweise nicht zu Ende, sondern wir werden von einigen Mönchen unentgeltlich wiederbelebt. Damit hat Origin die Frustration, die sich beim ständigen Sterben automatisch einstellt, gekonnt umgangen.

schlagen. Gottseidank kam der Spielwitz bei Origins neuestem Aushängeschild wieder einmal nicht zu kurz. Man kann sich ein Grinsen einfach nicht unterdrücken, wenn man auf seiner Reise an einem Stein vorbeikommt, unter dem ein Skelett hervorlugt oder wenn man sich den "unwiderstehlichen" Liebestanz der Eiszauberin ansieht.

## Ein harter Brocken

Ultima VII Part II ist aber nur dem erfahreneren Rollenspieler zu empfehlen. Neulinge werden sich sicher bereits am ersten Dungeon, der Ritterprü-

ORIGIN™ We create worlds.

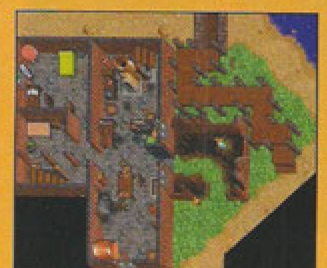
Schon mit seinem ersten Strategiespiel hatte Richard Garriot vollen Erfolg. "Akalbeth" war für damalige Zeiten ein großer Renner. 1980 war dann für alle Avatare ein geschichtsträchtiges Jahr, kam doch Ultima I auf den Markt. Damals noch nicht unter eigenem Label sondern bei California Pacific. Zwei Jahre später erschien Ultima II bei Sierra On Line. Erst jetzt, nachdem die Ultima Reihe ein großer Erfolg geworden war, entschieden sich Richard Garriot und sein Bruder Robert ein eigenes Label, Origin, zu gründen. Bis heute ist der Erfolg von Origin geblieben. Programme wie Wing Commander und Ultima Underworld haben geholfen, Origin zu einer der ganz großen Softwarefirmen zu machen. Der einstige Zwei-Mann-Betrieb verfügt heute über 120 Mitarbeiter, von denen etwa 90 in der Programmierung beschäftigt sind. Ein neuer Hit von Origin ist bereits angekündigt und liegt uns auch schon vor. Aber da der Strike Commander beileibe kein Spielchen für zwischendurch ist, behalten wir uns eine ausführliche Vorstellung für die nächste Ausgabe der PC Games vor. Hier schon einmal ein paar Bilder unserer ersten Probeflüge.
Aber auch die Ultima - Fans brauchen keine Angst zu haben. Ultima VIII - X sind bereits in Vorbereitung, wobei in Ultima X völlig neue Techniken verwendet werden sollen. Doch lassen wir uns überraschen, was die Zukunft bringen wird.






## Die Oberfläche:

Mit Ultima VII hatte Origin eine neue Spieloberfläche eingeführt, die die Rollenspieler damals in Erstaunen versetzte. Der gesamte Bildschirm wird zur Darstellung der Umgebung genutzt. Der Spieler steuert seine Party mit der Maus über das Land. Mit einem Klick auf die linke Maustaste wird ein Gegenstand oder eine Person angesehen. Um einen Charakter anzusprechen, genügt ein Doppelklick auf ihn mit der linken Maustaste. Ein Doppelklick auf einen Gegenstand wiederum benutzt ihn. Wenn man einen Behälter anklickt, öffnet er sich auf dem Bildschirm und man kann in "beladen" oder "entladen".



Wie Ihnen bei diesen Ausführungen sicher nicht entgangen ist, sollte man über einen kleinen Nager, vorzugsweise eine Maus, verfügen um Ultima VII Part II zu "genießen". Ohne Maus ist das Spiel zwar noch spielbar, aber eben nur spielbar...

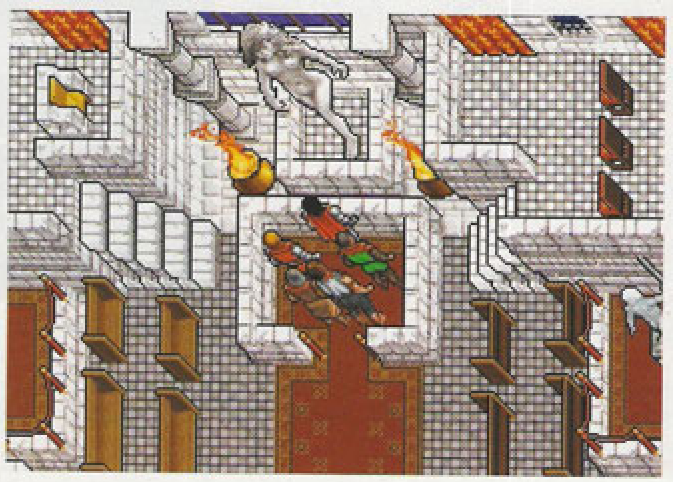
Die Grafik des Spiels fällt durch ihre einmalige Detailliebe auf. In den Schubladen der Häuser liegen Gabeln und Messer, im Liebesnest des Erzmagiers findet man eine Peitsche und andere Folterinstrumente und sogar in die Astlöcher hohler Bäume kann man schauen. Die ganze Grafikorgie wird durch realistische Hintergundgeräusche untermalt. Das Zwitschern der Vögel ist so überzeugend übernommen worden, daß man hin und wieder versucht ist, den Lautstärkeregler der an den Computer angeschlossenen Stereoanlage herunterzufahren, um zu überprüfen, ob da nun wirklich ein Vogel vor dem Fenster sitzt oder ob das Gezwitscher das Machwerk von Ultima VII ist. Hinzu kommt noch ein angenehmer Soundtrack, der sich der jeweiligen Situation wie Gefahr, Kampf, Flucht anpaßt und das Spiel ansprechend untermalt.



## Nichts Neues im Norden?

Auf den ersten Blick mag der eine oder andere Ultima VII, The Black Gate - Veteran sich fragen, was zwischen den beiden Teilen eigentlich für Neuerungen in das Spiel gepackt wurden. Doch den Avatar erwarten jetzt Schnee- und Eisregionen, die Portraits der im Spiel vorkommenden Figuren sehen schon fast fotorealistisch aus. Das Spiel selbst wird durchgängig, Soundkarte vorausgesetzt, von einem sich der jeweiligen Situation anpassenden Soundtrack untermalt. Effekte wie Explosionen, Blitze und Regen sehen noch realistischer aus als im Vorgänger. Und vor allem: Zum ersten Mal nach Ultima III wurde auch wieder ein anderer Schauplatz als Britain benutzt. Die gesamte Story spielt nun auf der Schlangeninsel, nur in seinen Träumen bewegt sich der Avatar in einer Traumwelt in der er auch Lord British wiedertrifft, dessen Name auf der Serpent Isle einen unangenehmen Nachgeschmack hat und lieber nicht öffentlich erwähnt werden sollte. Und und und ... . Alle Neuerungen hier aufzählen zu wollen, würde den Rahmen des Artikels unweigerlich sprengen.

**Das erste Orakel, das sich auch noch über Hebel bei seinen Vorraussagen beeinflussen läßt. Bloß wie soll man das beweisen?**



## Bugs und ähnliches Ungeziefer

Und noch eine erfreuliche Nachricht gibt es allen Ultima VII-Avataren zu berichten: Während der erste Teil von Ultima VII mit Vorliebe gerade in den unpassendsten Situationen abschmierte (wenn man bei Systemabstürzen überhaupt von "passend" reden kann!), hat der zweite Teil ein sehr viel sichereres Laufzeitverhalten. Gerade einmal stürzte der zweite Teil in 30 Stunden Spielzeit ab; ein noch vertretbarer Wert. Andere (optische) Fehler kommen zwar etwas öfter vor, stören aber eigentlich kaum.

## High Tech

Origin hat sich wieder einmal an seine Firmenpolitik, immer das gerade Machbare unter Ausnutzung der aktuellen Hardware zu schaffen, gehalten. Ultima VII Part II ist das High End Rollenspiel für High End Computer. Mit einem 386SX/16Mhz ist es durchaus ladbar, mit einem 386DX/40 ist es spielbar und mit einem 486DX/33 fängt es langsam an, Spaß zu machen. Für den vollendeten Spielspaß sollte Ihr Computer aber auch über eine Soundkarte verfügen. Es ist immer wieder ein Erlebnis mit Origin auf Abenteuertour zu gehen, ob nun in der Underworld oder in der Standardreihe Ultima VII, Serpent Isle ist Rollenspielern mit entsprechender Hardware uneingeschränkt zu empfehlen.

Lars Geiger ■






Jonathan

# Esoterisch

**Eine mystische Handlung mit einem real existierenden Ort wie Memmingen zu verknüpfen, ist sicher keine leichte Aufgabe. Ein Team von deutschen Programmierern hat es geschafft: Jonathan ist ein komplexes Adventure mit einer gruseligen Atmosphäre und vielen innovativen Ideen.**

Die Dreistigkeit in den Werbeabteilungen mancher Softwarefirmen gibt mir immer wieder Grund zu großer Verwunderung: Da wirbt der Distributor von "Jonathan" auf seiner Spielepackung doch tatsächlich mit Zitaten aus der Aprilausgabe einer Computerspiele-Zeitschrift, die in dem betreffenden Artikel eigentlich gar nicht zu finden sind. Auf "phantastische Grafiken" beispielsweise, läßt eine Grafikwertung von 60% für die Amiga-Version nun wirklich nicht schließen, oder? Lassen wir diesen, nicht gerade vielversprechenden, ersten Eindruck aber besser beiseite,

**Die Grafiken wurden meist in Memmingen aufgenommen und zahlreich für dieses Spiel eingescannt.**

und wenden wir uns der PC-Version zu. Jonathan kündigt sich als einzigartiges Adventure an, das den Spieler lange in seinen Bann ziehen will. Einzigartig ist die Aufmachung des Programms auf jeden Fall: Trotz vieler illustrierender Grafiken legte das Programmierteam um Chris Földing größten Wert auf stimmungsvolle Programmtexte. Weder in die Sparte "Textadventure" noch "Grafikadventure" läßt sich



ronstadt ist ein hübsches Städtchen im Süden eutschlands. Böse Zungen behaupten eine verchlafene Kleinstadt hinter dem Mond. Stimmt icht. Obwohl, wenn man sich auf einen Stuhl tellt, kann man die Rückseite des Mondes schon ehen. Mau, so heißt der Mond hier, den schlaue ürger in früheren Zeiten nachts schon einmal m Stadtbrunnen einfangen wollten.
onathans Eltern besitzen eine große Wohnung itten in Kronstadt. Sein Freund Gerd Rupp lebt ei seiner Familie im nahegelegenen Lindenweiler.

das Abenteuer aus deutscher Produktion deshalb klar einordnen. Software 2000 wählte daher die vielversprechende Bezeichnung "Artventure".

## Allgäuer Idylle am Monitor

Für den deutschen Markt wird das Spiel bereits durch den Schauplatz der Story interessant: Wer die süddeutsche Stadt Memmingen kennt, den könnte beim Spiel so manches Deja Vú-Erlebnis befallen. Die alte Reichstadt im Allgäu wurde unter dem Alias "Kronstadt" nämlich als zentraler Handlungsort gewählt - für eine besonders realistische Atmosphäre wurden die Digi-Fotos im Adventure zum Großteil an den Memminger Originalschauplätzen geschossen.
Der Held des Spiels - seinen Namen können Sie sicherlich schon erraten - ist kein typischer Held im herkömmlichen Sinn. Genau zwei Dinge unterscheiden den Jugendlichen von den Freunden aus seiner Clique: Zum einen wurde Jonathan als Elfjähriger von einem Lastwagen überrollt, was ihn für den Rest seines Lebens an einen Rollstuhl fesselte. Zum anderen verfügte er als Kind über übersinnliche Kräfte - telekinetische Fähigkeiten, die, wie Ärzte seinen Eltern bescheinigten, mit einer Drüsenfunktionsstörung im Gehirn Jonathans zu erklären waren. Anders als bei vielen seiner Leidensgenossen verlief Jonathans Jugend aber dennoch sehr glücklich. Sowohl das Verständnis seiner Eltern, als auch die Anerkennung seiner Clique



Seit Tagen beschäftigte die Clique sich mit einem geheimnisvollen Buch das Jonathan bei einem Trödler gekauft hatte. Daß es dort zu finden war, hatte er geträumt. Er wußte irgendwie war dieser alte Schinken wichtig für seine Zukunft.

ließen ihn zu einem selbstbewußten jungen Mann heranwachsen - mit der Zeit verschwanden dabei auch seine übersinnlichen Fähigkeiten.



## Mysteriöse Morde in Memmingen

Ein dünner Draht zum Übersinnlichen ist Jonathan aber dennoch geblieben: In letzter Zeit quälen ihn düstere Träume, die großes Unheil für die gesamte Menschheit ankündigen. Einem dieser Träume hat Jonathan auch den Hinweis auf ein altes magisches Buch zu verdanken, von dem er träumte, es in einem Antiquariat zu finden. Mit dem Erwerb dieses Buches beginnt das große Abenteuer für den Spieler.

Innerhalb von elf Tagen gilt es zu ergründen, welche Gefahr mit Jonathans Vorhersehungen auf die Menschen zukommen und wie man sie am günstigsten bekämpft. Um den Spieler dabei nicht allein gegen Betonwände anrennen zu lassen, kann Jonathan auf die Hilfe vieler Freunde und Verwandter zurückgreifen: Die Cliquenmitglieder haben ein offenes Ohr für seine Erzählungen und unterstützen ihn bei der Suche nach brauchbaren Indizien, für das was kommen wird. Daß etwas Schreckliches passieren wird, ist nämlich bereits am ersten der elf Spieltage klar. Es geschehen unheimliche Dinge - Verbrechen und Selbstmorde - die die Polizei und die Bürger Kronstadts vor ein Rätsel stellen.

Das geheimnisvolle Buch gibt den Jugendlichen die Antwort auf die vielen Fragen: Keltische Gottheiten planen nach Jahrtausenden der Verbannung wieder die Herrschaft über die Erde zu erlangen. Mit magischen Rezepturen, einem geheimnisvollen Ring und mit Baum- bzw. Musikmagie könnte Jonathan den dämonischen Plan vereiteln...

## Kein Textadventure

Trotz vermeintlicher Gemeinsamkeiten mit einem Textadventure wird Jonathan mit der Maus und über einen übersichtlichen Menübildschirm gesteuert. Alle möglichen Aktionen werden über dreidimensionale Schalter angewählt. Das Angebot an Aktionen ist - im Gegensatz zum Rest des Programms - alles andere als komplex. Der Wortschatz erschöpft sich in den üblichen Aktionen wie Reden, Nehmen, Geben und Benutzen. Die Möglichkeit, fast von jedem Ort im Spiel aus ein Telefon zu benutzen, um beispielsweise einen Freund um Beistand zu bitten, weitet den Aktionsrahmen aber zusätzlich aus. Etwas unkonventionell und unrealistisch ist die Aufteilung des Abenteuers in einzelne Spielzüge. Jeder dieser Spielzüge orientiert sich an einer Tageszeit (frühmorgens, morgens, abends etc.), trotzdem steht der Spieler innerhalb dieser Züge nicht unter Zeitdruck. Es ist somit durchaus möglich, innerhalb eines einzigen Zuges alle Freunde Jonathans aufzusuchen, alle Telefonnummern anzuwählen sowie allen Orte innerhalb und außerhalb Kronstadts einen Besuch abzustatten.

**Der okkulte Hintergrund mit den realen Bildern führt zu einer interessanten Mischung.**



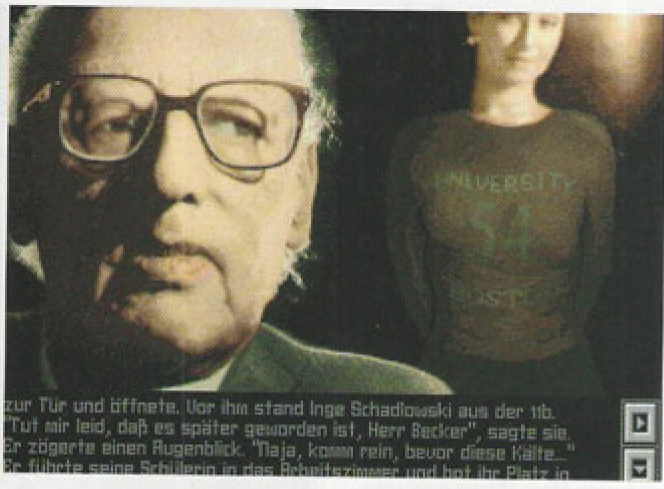











## Hellsehen empfehlenswert

Die Liste der Mängel ist damit leider noch nicht zu Ende, denn auch im logischen Aufbau der einzelnen Puzzle gibt es Unstimmigkeiten. Die Idee, ein Abenteuer ohne den üblichen, eingeengten Handlungsfaden zu programmieren, ist im Grundsatz freilich lobenswert. Leider entstehen während des Spiels durch die allgemeine Handlungsfreiheit der Hauptfigur einige unlogische Situationen. Das Beispiel: Wichtige Informationen, die der Spieler noch gar nicht bekommen hat (vielleicht weil er anderen Gedankengängen folgt als die Spieledesigner), werden im weiteren Spielverlauf manchmal einfach vorausgesetzt. Ohne dieses Hintergrundwissen ist es dann aber kaum möglich, vernünftig weiterzuspielen, und das Spiel endet in einer frustrierenden Sackgasse. Ein letzter Bug in unserer Testversion oder einfach eine künstliche Anhebung des Schwierigkeitsgrades?




## Gruftparty instant

Im Hinblick auf die Spielatmosphäre läßt sich an Jonathan rein gar nichts bemängeln. Die Storyline-Sequenzen zwischen und gelegentlich während der Spielzüge vermitteln tatsächlich ein Höchstmaß an dem gewissen wohligen Unbehagen - Gänsehaut garantiert! Besondere Beachtung verdienen die plötzlich einsetzenden Musikeinlagen von Wolfgang Partsch, die dem Spieler das Gefühl vermitteln, an einer Sonnwendfeier des "German Violet Occult Circle" teilzunehmen, der bei dem Spiel übrigens als "consultor in res occulti" mitgeholfen hat.

Thomas Borovskis ■

**Trotz des Rollstuhls ist Jonathan nicht an einen Ort gebunden und kann die ganze Stadt und Umgebung erkunden.**




Völlig ruhig lag er auf dem Bett. Der Recorder spielte. Schatten bewegten sich leicht im Zwielicht. Doch nichts Bedrohliches. Jonathan fühlte sich in ihren Armen geborgen. Diesmal kam der Traum wie ein leiser Dieb. Traum und Realität vermischten sich lautlos, die Doors sangen weiter, als er die Stimmer hörte: "Tag und Nacht fürcht, doch auch sie nicht ewig dauern an -



## Eco Quest 2 - The Lost Secret of the Rainforest

# Ökologisch wertvoll

**Nachdem er mit seinem Vater bereits die Ozeane dieser Welt nach Umweltsündern abgeklappert hat, stellt er diesmal seine Dienste den Dschungel-Bewohnern zur Verfügung: In Eco Quest 2 macht sich Adam Greene auf die Suche nach dem "verlorenen Geheimnis des Regenwaldes".**

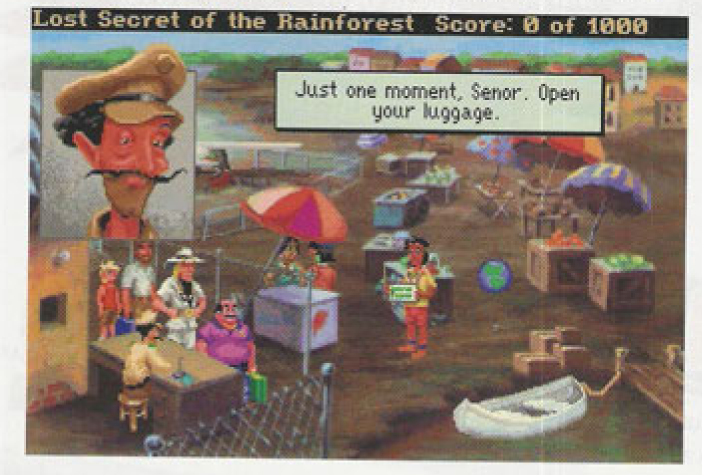
Seit es Sierra Online gibt, haben sich die beiden Oberhäupter des Software-Hauses, Roberta und Ken Williams, eine ungewöhnliche Philosophie auf die Fahnen geschrieben. Mit ihren Spielen möchten sie vor allem die Kids von den Fernsehgeräten weglocken und sie zur aktiven Beschäftigung mit dem Computer anregen. Während man sich vor der "Glotze" nur passiv mit pädagogisch eher fragwürdigen Sendungen berieseln läßt, bietet der Rechner die Möglichkeit, selbst die Initiative zu ergreifen. Da ein Adventure im Stile von Larry Laffer wohl weniger für die kleinen Entdecker gedacht ist, bietet Sierra mit der "Discovery Series - Science & Ecology" eine Reihe von Computerspielen, die die jüngsten unter den PC-Anwendern ansprechen soll. Der Dauerbrenner Mixed-Up Mother Goose oder die neueren Produktionen rund um Dr. Brain haben den Grundstein für eine ganze Palette weiterer Spiele gelegt.




**Diesmal können Sie Naseweis Adam Greene im Regenwald begleiten.**

### Auf nach Peru!

Da der Herr Papa, seines Zeichens Wissenschaftler für eine Umweltschutz-Organisation, beruflich in Iquitos auf dem südamerikanischen Kontinent zu tun hat, begleitet ihn der aufgeweckte Filius. Bald stellt sich heraus, daß man selbst auf diesem idyllischen Fleckchen Erde nicht vor kriminellen Übergriffen gefeit ist: In einem unbeobachteten Moment schnappt sich ein verwegener Schurke den Koffer des Forschers und sucht das Weite. Ausweis, Geld, Ausrüstung - alles weg! Also macht sich Mister Greene auf den Weg, um sich neue Pässe ausstellen zu lassen, während der Sohnemann es sich in einem herrenlosen Ruderboot bequem macht und bereits nach kurzer Zeit entschlummert. Doch er hat die Rechnung ohne die beiden Otter Morpheus und Orpheus gemacht, die den Jungen mitten in das Herz des Urwaldes "entführen".



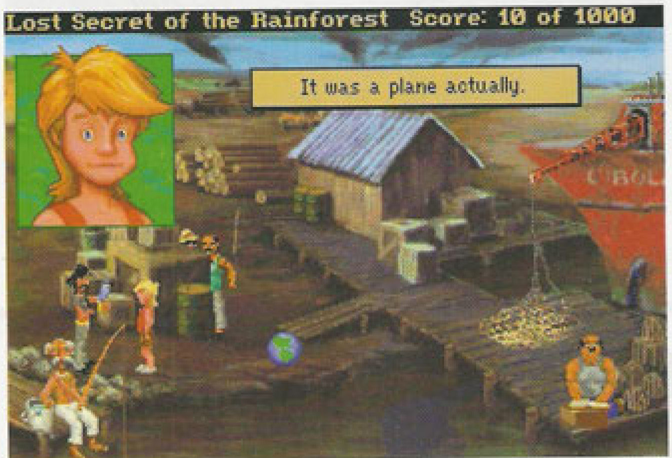

Als Adam von einem Affen aus seinem Nickerchen etwas unsanft geweckt wird, erfährt er von den Problemen der Urwaldtiere, die sich um den Fortbestand ihrer Umgebung sorgen. Miese Geschäftemacher versuchen mit Planierraupen und Kreissägen die einzigartige Tier- und Pflanzenwelt zu zerstören. Wenn nicht bald jemand diesen Ganoven Einhalt gebietet, wird der Urwald und bald darauf auch der Mensch ausgerottet sein. Ehrensache, daß sich Greene junior nicht lumpen läßt und sofort damit beginnt,

den herumliegenden Müll mit Hilfe seines "Recycling-Automaten" zu entsorgen. Bei seiner Erkundungstour bekommt er es zunächst mit aggressiven Bienen und bestialisch riechenden Vögeln zu tun, bevor er den Nachwuchs eines Tukan-Pärchens vor einer glimmenden Zigaretten-Kippe bewahren kann. Wenn er seinen Job als Feuerwehrmann gut überstanden hat, darf er sich in einem Indianerdorf mit den Sorgen und Nöten der Ureinwohner herumschlagen und muß im weiteren Verlauf noch zahlreiche andere kniffige Fälle lösen, bevor wieder Ruhe und Frieden in diesen letzten weitgehend unberührten Teil der Erde einkehren.

## Die "Videokamera" ist immer dabei

Eco Quest 2 wird von Sierra als "Lern-Adventure" ins Rennen geschickt und richtet sich laut Anleitung vor allem an Schüler ab zehn Jahre, die ihre Kenntnisse über die Fauna und Flora der Amazonas-Gebiete etwas auffrischen möchten. Damit bei all dem Knobelspaß der Wissensaspekt nicht zu kurz kommt, haben die Programmierer den kleinen Adam mit einem sogenannten Ecorder ausgestattet, mit dem sich alles, was ihm über den Weg läuft, aufzeichnen läßt. Anschließend kann man sich über das entsprechende Objekt näher informieren, wobei eine freundliche Stimme - Soundkarte vorausgesetzt - die Texte vorliest. Das Aufnehmen erfolgt dadurch, daß Sie einfach mit dem Cursor das Bild nach interessanten Dingen "abgrasen" und per Mausklick in den Speicher übernehmen. Wenn Sie sich fit fühlen, können Sie das Gelernte gleich in einem kleinen Test anwenden, bei dem Sie von Insekten über exotische Blumen bis hin zu Raubkatzen den jeweiligen Vertreter identifizieren müssen. Auch über die Lebensgewohnheiten, Kultgegenstände und Behausungen der Indianer werden Fragen gestellt.







Auf Wunsch werden Ihnen einige Details zu den entsprechenden Geschöpfen auch auf einem angeschlossenen Drucker ausgegeben.

## Unterstes Rätselniveau

Von einem "echten" Adventure kann bei Lost Secret of the Rainforest nicht die Rede sein. Dafür wird es "alten Hasen" viel zu einfach gemacht und auch Greenhorns werden von den recht offensichtlichen Puzzles überrascht sein. Dagegen dürfte die anvisierte Zielgruppe echte Probleme mit diesem Programm haben, denn einem zehnjährigen Abenteurer wird bald das Wasser auf der Stirn stehen und auch noch so hartnäckige Nachwuchs-Knobler werden nach einer halben Stunde entnervt die Maus in die Ecke werfen. Zum Beispiel haben die Grafiker Ausgänge so geschickt versteckt, daß man nur durch mühseliges Ausprobieren einen Weg aus dem Dickicht findet. Die auf der Packung angepriesenen logischen Rätsel entpuppen sich als äußerst langwierig und erfordern einiges "Um-die-Ecke-Denken". Glücklicherweise hat der Hersteller darauf verzichtet, Adam nach jedem kleinen Fehltritt "sterben" zu lassen, was so manchen wißbegierigen Schüler abgeschreckt hätte. Nachdem hierzulande meist erst in der fünften oder gar siebten Jahrgangsstufe mit dem Englisch-Unterricht begonnen wird, sind die englischen Texte für einen Anfänger ein kaum überwindbares Handicap und auch ein Abiturient wird bei so manchem Fachbegriff aus Zoologie oder Botanik im Wörterbuch nachschlagen müssen. Wer sich für das, was in den Tropen so fleucht und kreucht, nicht so recht begeistern kann, sollte einen großen Bogen um das Spiel machen. Auch wenn man einige Stunden damit verbringen kann, die Rätsel zu lösen, wird bei Geübten keine rechte Freude aufkommen.

## Alles wie gehabt

Die Sierra-Programmierer haben sich auf keine Experimente eingelassen, was Grafik, Sound und Bedienung anbelangt. Die obligatorische Iconleiste wurde beibehalten und bietet den gewohnten Komfort bei der Steuerung des Hauptdarstellers. Allerdings wurde, dem Charakter dieser Software entsprechend, noch ein Recycling-Symbol aufgenommen, mit dem man liegengebliebene Coladosen und sonstigen Unrat auf Knopfdruck entfernen kann. Dies wirkt sich für den Spieler gleich in mehrfacher Hinsicht aus: Er darf sich eines reinen Gewissens rühmen, hat einen "sauberen" Bildschirm und bekommt obendrein noch einige Punkte gutgeschrieben. Die Grafiken sind durch die Bank von hoher Qualität und die farbenprächtigen Abbildungen diverser Papageien und sonstiger Geschöpfe werden nicht nur für strahlende Kinderaugen sorgen.
Das Schönste an diesem Spiel

# Mit dem Ecorder unterwegs

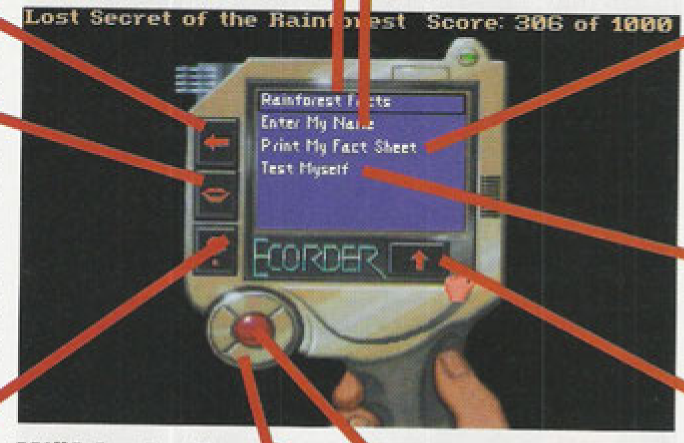
**Regenwald-Datenbank**
Dieser Menüpunkt zeigt zu allen "gescannten" Objekten eine kurze Beschreibung samt einem kleinen Bildchen an.

**Eingabe des Namens**
Wenn Sie dem Ecorder Ihren Vornamen mitteilen, werden Sie bei jedem Start individuell begrüßt.

**Rückkehr-Taste**
Bei Bestätigung zeigt der Bildschirm das vorherige Menü an.

**Vorlese-Icon**
Wer Probleme mit der Aussprache der zum Teil recht komplizierten englischen Fachausdrücke hat, kann sich damit die Bezeichnungen der vielfältigen Tier- und Pflanzenarten vorlesen lassen. Leider werden die Beschreibungen dazu nicht wiedergegeben.

**Hilfe-Funktion**
Wenn Sie nicht mehr weiterwissen, können Sie sich mit diesem Knopf die Bedeutung aller Buttons anzeigen lassen.




**Ausdruck der Datenbank**
Dschungelwissen schwarz auf weiß: Sie erhalten einen Ausdruck von allen möglichen Exemplaren, die Ihnen auf Ihrer Tour begegnen.

**Abschluß-Test**
Ihnen werden Abbildungen gezeigt, die Sie beim Namen nennen müssen.

**Bestätigungstaste**
Wenn Sie ein interessantes Thema entdeckt haben, rufen Sie mit dieser Taste die entsprechende Information ab.

**Wählscheibe**
Damit kann wie mit einem Cursorblock der Balken in alle vier Richtungen bewegt werden.

**Einschaltknopf**
Bevor Adam seinen Ecorder nutzen kann, muß zunächst das Gerät aktiviert werden.




sind jedoch die witzigen Animationen, denn sobald Adam mit einer Person oder einem Tier spricht, erscheint in einem Fenster der Kopf der jeweiligen Figur vergrößert. Die zeichentrickartige Darstellung der Charaktere ist mit denen von Larry 5 zu vergleichen und wirklich sehenswert. Die musikalische Untermalung hat im Vergleich zu bisherigen Adventures des gleichen Herstellers nicht viel zu bieten. Ein wenig Buschwald-Getrommel, eine kleine Flöten-Melodie - das war´s dann aber auch schon. Besonders bei der Lösung einiger vertrackter Puzzles stören die Soundeinlagen sehr und können glücklicherweise im Menü abgestellt werden. Nur der Titelsoundtrack entpuppt sich als wahrer Ohrwurm. Das Fazit für potentielle Käufer kann nur lauten, bis zum Erscheinen einer deutschen Version abzuwarten. Denn die englische Version ist für deutschsprachige Bildungswütige auf keinen Fall geeignet und als Adventure alleine ist es den Kaufpreis nicht wert, auch wenn mit einigen optischen Schmankerln aufgewartet wird. Wer sich für das Themengebiet Natur interessiert und seinen Horizont auf spielerische Weise erweitern will, wird Eco Quest 2 bestimmt einige positive Seiten abgewinnen können, auch wenn Spiele wie Sim Earth einem Erwachsenen für das Verstehen von komplexen Umwelt-Vorgängen wesentlich hilfreicher sein dürften.

**Petra Maueröder** ■









Space Hulk

# Stahlduelle

**Nach Space Crusade, der Umsetzung des Space Quest-Brettspiels, erscheint nun dessen Fortsetzung, die schleimigen Aliens bekommen eben nie genug und geben sich noch lange nicht geschlagen.**

Für viele Jahrhunderte garantierten die Space Marines die Sicherheit in der Galaxis und behaupteten sich gegen sämtliche menschenfeindlichen Lebensformen. Seit kurzem taucht aber immer häufiger eine Spezies auf, die den Truppen des Kaisers schwere Verluste beibringt: Die sog. "Genestealers" verfügen über eine superharte Chitinpanzerung, die selbst der modernsten Waffentechnologie trotzt. Ihre messerscharfen Klauen zerreißen auch den härtesten Stahl mit Leichtigkeit und jedes ihrer Manöver scheint durch ein unbestimmtes Bewußtsein aus der Ferne gelenkt zu werden. Aus diesem Grund erfolgen ihre Angriffe für gewöhnlich am schwächsten Punkt der gegnerischen Verteidigung und wiederholen sich, bis sie ihnen erliegt. Um dieser neuen Gefahr entgegenzutreten, wurden die Elite-Einheiten der Space Marines, die "Terminators", auf den Plan gerufen. Ausgestattet mit neu entwickelten, extrem tödlichen Hightechwaffen stellen sie sich den verschlagenen Genestealers in den Weg...





## Die Schlacht geht weiter

Beim Vorgänger Space Crusade handelte es sich um ein reines Strategiespiel, der Nachfolger verläßt diesen trockenen Pfad und ist eher im Genre Action anzusiedeln. Auf der Schulter eines jeden Terminators ist ähnlich dem Spielfilm "Aliens II" eine Mikrokamera montiert, mit deren Hilfe der kommandierende Einsatzleiter seine Befehle per Funk übermittelt. Damit besteht für den Spieler die Möglichkeit während eines Auftrags verschiedene Terminators nacheinander persönlich zu steuern. Auf sich selbst angewiesene Elite-Einheiten verteidigen sich zwar und feuern auf jeden Genestealer, der sich in ihren Blickwinkel bewegt, aber relativ ungezielte Schüsse sowie in kritischen Momenten auftretende Ladehemmungen führen in den meisten Fällen zu einem fatalen Ende eines gesamten Squads. Es bleibt also nichts anderes übrig, als ständig ein Auge auf alle Geschehnisse zu haben. Die nicht zu vermeidende Hektik treibt den Adrenalinspiegel in ungeahnte Höhen.

## Strategie oder Action?

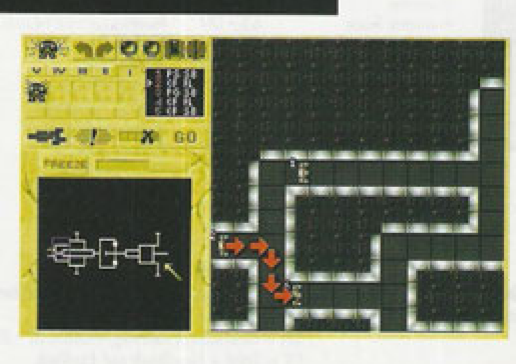
Durch Betätigung des Freeze-Icons werden sämtliche Aktionen kurz unterbrochen, es bleibt genügend Zeit, um neue Befehle an die Squad-Mitglieder zu geben. Die maximale Dauer des Freeze-Zustands hängt dabei von der Länge des Balkens unter dem Icon ab, der sich nur im Echtzeitmodus langsam vergrößert. Ist er zu Ende, wird wieder automatisch zur Echtzeit gewechselt, so daß auch die taktischen Überlegungen unter enormem Zeitdruck leiden. Glücklicherweise kann jedes einzelne Szenario beliebig oft gespielt werden, nach einigen Fehlschlägen erfolgsversprechender Vorgehensweisen findet man so früher oder später die richtige. Dabei sollte man darauf achten, daß jeder Terminator, der sich auf ein neues Zielfeld zubewegt, von einem anderen ausreichend gedeckt wird, damit die immer im falschen Moment auftauchenden Genestealers ein warmer Empfang erwartet. Schrittweises Vortasten bewährte sich hierbei als sicherste Methode. Natürlich könnte man rein theoretisch nur mit diesem taktischen Plan spielen, heikle Aufgaben erledigt man aber besser selbst.

## Zahlreiche Missionen

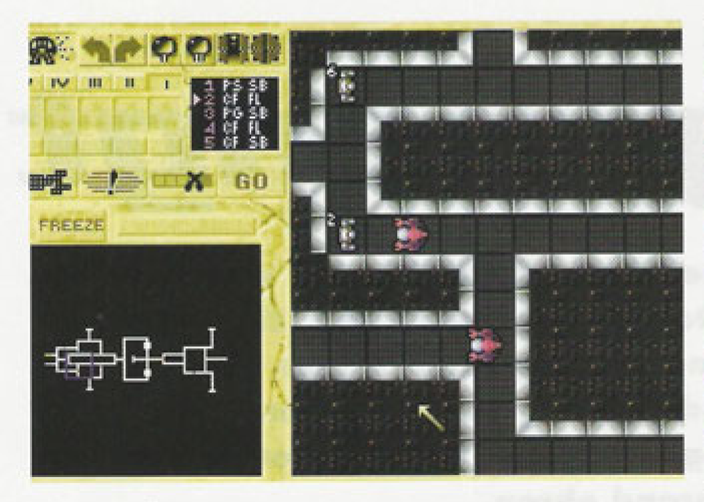
Zu Beginn eines Szenarios erhält man einen Auftrag, der im Laufe des Spiels, nach erfolgreichem Abschluß mehrerer Abenteuer, immer komplexer wird. So müssen am Anfang nur ein paar Terminators sicher zum nächsten Aufzug innerhalb des (Alpt-) Raumschiffs




**Auf dem taktischen Schirm können die einzelnen Terminators per Mausklick bewegt werden. Die roten Pfeile geben dabei den geplanten Weg an.**








geleitet werden. In späteren Missionen sollen mehrere Gegenstände aus einem mit Aliens verseuchten Gebiet geborgen, heilige Relikte der außerirdischen Lebensformen zerstört, ihre Brutplätze von Flammen verzehrt und gewisse Räumlichkeiten um jeden Preis gehalten werden. Hin und wieder erhält man auch den Oberbefehl über ein Suizidkommando, mit der Aufgabe noch möglichst viele Gegner vor dem eigenen Dahinscheiden in die ewigen Jagdgründe zu senden. Sämtliche Space Hulk-Missionen sind mit steigender Schwierigkeit verbunden, ein Tutorial gewöhnt an die Steuerung und bereitet einen relativ leichten Einstieg.








## Programmtechnisch nicht ganz auf dem neuesten Stand

Mit Hilfe des Nahbereich-Scanners kann die Umgebung erkannt und die Aliens geortet werden. Das gesamte Spielfeld ist dabei gerastert, eine Bewegung ist nur von einem Quadrat zum nächsten möglich. Logischerweise können damit auch nur 90°-Drehungen durchgeführt werden. Auf dem Scanner sind zwei Felder im Rücken des aktiven Terminators zu sehen, ein von hinten angreifender Genestealer stellt eine tödliche Überraschung dar, die man nie überlebt. Überhastete Handlungen sind die Folge, nach wenigen Minuten verfällt man in eine Art Verfolgungswahn und schießt auf alles was sich bewegt.



## Hervorragender Hintergrund

Unterstützt wird diese Paranoia noch durch eine mitreißende Hintergrundmusik, lebensnahe FX, die immer wieder zusammenzucken lassen, und die schummrige grafische Darstellung im 3D-Fenster. Mangelnde Helligkeit täuscht die Augen, nach ein paar Mißerfolgen wird man eher dem Scanner trauen als dem visuellen Bild der Kamera. Detaillierte Kleinigkeiten, wie gekappte Stromleitungen und unter Druck stehende Dampfrohre, die sogar noch von den passenden Geräuschen begleitet werden, perfektionieren die unheimliche Atmosphäre weiterhin. Digitalisierte Sprachausgabe verleiht den Terminators eine eigene Stimme, so hört man zum Beispiel ein freundliches "Die slime!", wenn ein Genestealer im Nahkampf besiegt wird.

Grafik und Sound erfüllen alle Wünsche, Benutzeroberfläche und Steuerung sind zwar etwas gewöhnungsbedürftig, erfüllen aber ihren Zweck sehr gut. Allein der Action-Modus ist nicht mehr ganz aktuell. Trotzdem kann Space Hulk noch zu den Spitzen-Programmen gerechnet werden.

**Alexander Geltenpoth** ■





SPECS & TECS

| | |
|---|---|
| EGA | Ad Lib |
| VGA | SoundBlaster |
| SVGA | Roland |
| EMS | Tastatur |
| 386er | Joystick |
| HD 9 MB | Maus |

| | |
|---|---|
| Handbuch | Englisch |
| Spiel | Englisch |
| Kopierschutz | keiner |

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
Electronic Arts

MUSTER von
Hersteller



RANKING

Arcade Action

76

85 70 75 80

Sound
Grafik
Gameplay
Originalität

Prozent

| | |
|---|---|
| Spieleranzahl | 1 |
| Motivation | Wochen |
| Ausstattung | normal |
| Preis/Leistung | normal |

Nigel Mansell

# Abgehängt

**1992 konnte Nigel Mansell endlich den wohlverdienten Weltmeistertitel für sich verbuchen. Eine willkommene Glanzleistung zum Abschluß seiner Laufbahn, die von Höhen und Tiefen gezeichnet war. Gremlin möchte den frischgebackenen Weltmeister nun auch auf dem PC gebührend ehren.**

Über mangelnde Optionsvielfalt läßt sich nicht klagen. Wie seine Konkurrenten, verfügt auch "Nigel Mansell's World Championship" über eine ganze Reihe unterschiedlicher Kurse, die in einem nachfolgenden Fenster haargenau analysiert werden. Unter anderem werden die jeweiligen Wetterverhältnisse ausgegeben, so daß die eifrigen Monteure bei drohendem Regen die entsprechenden, profilstarken Reifen schon einmal bereitstellen können. Außerdem läßt sich sehr leicht feststellen, ob ein Kurs über so viele lange Geraden verfügt, daß ein Tuning dringend erforderlich wird, um eine hohe Endgeschwindigkeit zu erzielen.
Als unerfahrener Pilot empfiehlt es sich, erst einmal eine Trainingsrunde um den gewünschten Kurs zu drehen. Fühlt man sich dann einigermaßen sicher, so geht es ab in die Qualifikation und das anschließende Rennen. Natürlich kann man auch eine ganze Saison hinter sich bringen, in der alle Kurse bezwungen werden müssen. Ein ganz besonderer Leckerbissen ist Nigel Mansell's "Driving School". Dabei handelt es sich um ein simples, aber spannendes Zeitrennen, in dem immer straffere Rundenzeiten für die nötige Motivation sorgen. Die lästigen Gegner treten in diesem Fall nicht in Aktion und mit Hilfe der eingeblendeten Ideallinie läßt sich der eigene Fahrstil perfektionieren.

### Rückblick in die Vergangenheit

Was sich bisher ganz nett anhörte, wird während des Spiels zum Alptraum. Computerveteranen fühlen sich unwillkürlich an den Klassiker "Pole Position" erinnert, der in der grauen Anfangszeit für Furore gesorgt hat. Heutzutage sollte aber mehr möglich sein, wie "Microprose Formula One Grand Prix" oder sogar "Grand Prix Unlimited" eindrucksvoll beweisen. Ganz davon abgesehen, daß Grafik und Sound von gestern sind, erweist sich die Spielbarkeit als nächster Frustfaktor. Das monströse Vehikel läßt sich nur ungenügend steuern, so daß eine Kollison die nächste jagt. Ermüdend ist auch das wenig realistische Kurvenverhalten des Boliden. Von unberechenbarem Ausbrechen oder Übersteuern keine Spur, man fährt einfach in eine steile Kurve hinein und genauso leicht wieder heraus. Übung oder gar fahrerisches Talent wird auf keinen Fall benötigt, um einen der Spitzenplätze zu belegen. In punkto Geschwindigkeit kann "Nigel Mansell's World Championship" ebenfalls keine Punkte machen, kriechen die schnellen Renner doch im Schneckentempo über den Bildschirm.
Fazit: In Anbetracht der leistungsstarken Konkurrenz fällt die Entscheidung nicht schwer. Vor einigen Jahren hätte Gremlins neuestes Werk sicherlich begeistert, aber heute kann davon keine Rede sein.

**Oliver Menne** ■









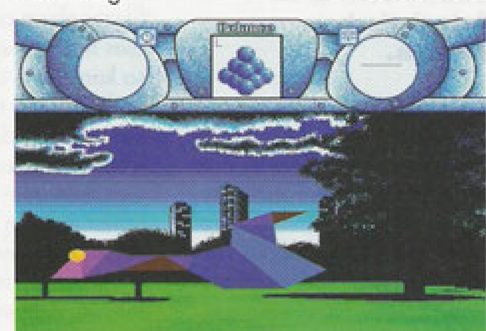
Balance

# Beruhigend

**Die einfachsten Spielprinzipien sind die besten. Tetris und Klax haben es bewiesen. Kingsofts neuestes Werk hegt ernsthafte Ambitionen in diesen Kreis aufgenommen zu werden.**

Das Spielprinzip erinnert ein wenig an die Meditationsebenen des überaus erfolgreichen "Oxyd", das bereits auf dem Macintosh und PC einige Lobstriche verdienen konnte. Gespielt wird auf einer immer wieder unterschiedlich geformten Scheibe. Auf dieser Scheibe befindet sich eine Kugel, mit der alle braunen Flächen eingefärbt werden müssen, ohne das die Kugel das Spielfeld verläßt. Der Clou: Diesmal muß nicht die Kugel gelenkt werden, sondern man kann mit Hilfe der Maus lediglich die Scheibe rotieren lassen, der kleine Ball sucht sich dann schon seinen Weg. Die zahlreichen Farbkleckse haben dabei besonderen Einfluß auf die Rolleigenschaften der Kugel, so daß sie beispielsweise beschleunigt oder abgebremst wird. Damit das Spiel auch längerfristig motivieren kann, wurde eine exzellente Paßwortfunktion eingebunden, die den Spieler immer wieder an das letzte Rätsel zurückbefördert. Bei der Grafik erntet die SVGA-Unterstützung natürlich besonders viel Beifall. Die zahlreichen Hintergrundgrafiken wirken gestochen scharf und farblich brillant, trotzdem ist in dieser Hinsicht nur wenig Abwechslung geboten. Ein tolles Spiel.

Oliver Menne ■





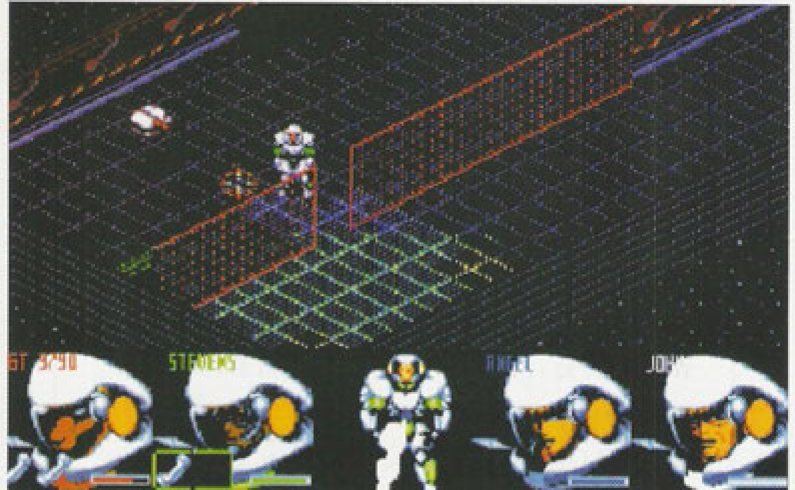



Shadoworlds

# Schattendasein

**Alle Rollenspieler, die "Shadowlands" lieber in einem futuristischen Szenario gesehen hätten, werden mit "Shadoworlds" endlich erhört. Große Neuerungen darf man allerdings nicht erwarten.**

Im dritten Jahrtausend hat es die Menschheit endlich geschafft, alle Regierungen unter einen Hut zu bringen. Polizei und Armee wurden als Institutionen der Exekutive völlig hinfällig, Waffen und sonstiges Kriegsgerät als potentieller Feind der neu erschaffenen Harmonie endgültig verschrot-




tet. Ganz? Natürlich nicht, denn schlaue Köpfe im zentralen Sicherheitsrat wollten allen möglichen Zwischenfällen vorbeugen und behielten eine abgelegene Waffenfabrik in der Hinterhand. Das sollte sich als fataler Fehler herausstellen.
Die ständige Funkverbindung mit dem unbekannten Planeten Magna 6 - hier ist die Waffenfabrik stationiert - wurde nämlich vor einigen Tagen urplötzlich abgebrochen und da das gewaltige Arsenal schnell in die Luft gehen könnte, schickt man erst einmal einen Stoßtrupp unbedeutender Individuen zur oberflächlichen Aufklärung...
Konservative Anhänger der Rollenspielgemeinde werden das Fehlen einer aufwendigen Charakterbildung schmerzlich vermissen. Es kann lediglich aus 24 Einzelkämpfern eine vier Mann starke Truppe zusammengestellt werden, die alle auf eine verbrecherische Vergangenheit zurückblicken können. Mit diesem Himmelfahrtskommando können sie jedoch jeden Akteneintrag verschwinden lassen. Wenn das keine Motivation ist?

## Die gemeinen Außerirdischen

In punkto Aufgabenstellung tappt der Spieler nicht ganz im Dunkeln. Zwar gehen führende Politiker davon aus, daß sich eine terroristische Organisation in der letzten Waffenkammer eingenistet hat, jedoch verrät das kurze Intro die eigentlichen Übeltäter. Eine Gruppe Außeridischer ist auf Magna 6 eher zufällig bruchgelandet, macht sich aber nun die vorhandenen Hilfsroboter zunutze, um zur stärksten Macht im ganzen Universum zu avancieren. Aus diesem Grund hat man es zunächst nur mit simplen Verteidigungs-

**Shadowlands in futuristischen Design.**

einheiten zu tun, die mit Hilfe von Laserschwert und Handlaser schnell in ihre Einzelteile zerlegt werden können. Dabei spricht der Kampfmodus vor allem die strategiebewußten Rollenspieler an, die ein geschicktes Stellungsspiel bevorzugen. Die kommandierte Gruppe kann nämlich in bis zu vier Teile - vier Helden, vier Teile - aufgesplittet werden. Das ist auch bitter nötig, denn manchmal muß ein Akteur einen Schalter betätigen oder eine Druckplatte aktivieren, um für die anderen den Weg freizumachen.
"Shadoworlds" erinnert eigentlich in allen Punkten an seinen erfolgreichen Vorgänger. Da macht die verwendete Darstellung keine Ausnahme. Der isometrische Blickwinkel läßt keinen Winkel unbeleuchtet, werden doch sichtversperrende Wände in Skizzenform aufgebaut. Birgt dies noch einen gewissen Reiz, so kann man über Animation und Scrolling nur den Kopf schütteln. Beide Komponenten wurden lieblos programmiert, was man dem Programm schon auf den ersten Blick anmerkt. Auf eine musikalische Untermalung muß man ebenfalls verzichten.

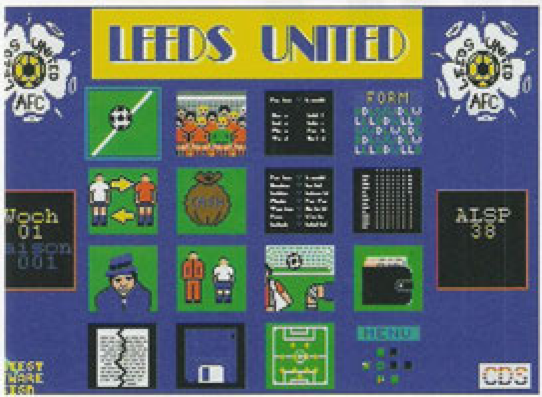
**Oliver Menne** ■






## Leeds United Champions

# Platzverweis!




**Manager eines Fußballclubs zu sein, ist bestimmt kein Anti-Streßmittel. Für Langeweile ist in einem solchen Job sicherlich kein Platz. Leider kann man das von so manchen Management-Simulationen nicht behaupten.**

Festplattenspeicher-fressende und taktgierige Mega-Programme mit digitalisierten Grafiken und Sounds, dreidimensionalen Darstellungen und dergleichen mehr, überschwemmen den Computer-Spiele-Markt heutzutage im großen Stil. Die Hilferufe der Besitzer von "langsamen" 386-Rechnern werden immer lauter, und die ganze Welt fragt sich, wohin dieser High-Tech-Wettlauf wohl führen mag. Alle einfachen, platzsparenden Programme wurden vom Markt verdrängt. Alle? Nein, eine winzige Minderheit versucht immer noch den großen Konkurrenten zu trotzen. Autor Tony Huggard, der auch schon die Verantwortung für die Spielvorfahren Football Director 1 und 2 trägt, versucht mit seinem neuesten Produkt die Feierabend-Manager in den deutschen Wohnzimmern zu unterhalten. Auf einer einzigen DD-Diskette untergebracht, wirft das Spiel seinen Benutzer, zumindest technisch gesehen, um Jahre zurück. Denn selbst bei Spielen dieser Art für den alten C64, durfte man doch wenigstens etwas an Soundunterstützung erwarten. Doch für all die unwichtigen, aber sehr angenehmen Nebensächlichkeiten, wie etwa Mausunterstützung, HiRes-Grafik oder eben Sound, war der Etat für




den Schöpfer wohl zu knapp bemessen. So erwartet den Strategen ein vorsintflutlich aufgemachtes Programm, das, obwohl als nur VGA-tauglich ausgezeichnet, mit ansprechenden Grafiken geizt, dafür aber erschreckend viele unübersichtliche Hintergrundinformationen liefert. Bedingt durch die magere Aufmachung des Spiels dürfte aber auch noch so puristischen Strategen bald die Lust auf dieses Spiel vergehen. Böse Zungen behaupten, daß jeder Umgang mit einem Finanzanalyseprogramm aufregender sei, als eine Spielsaison mit Leeds United Champions durchzustehen, da, abgesehen von einer schönen Verpackung, eigentlich nichts an ein Full-Price-Game erinnert.

**Thomas Brenner**





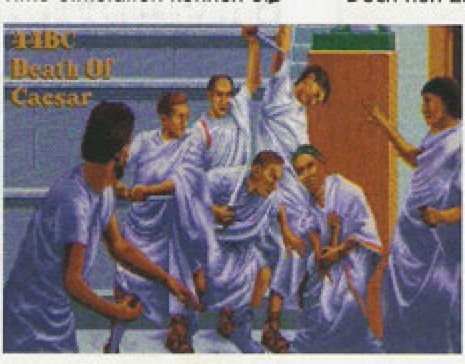

Cohort 2

# Ave, Caesar!

**Als Oberbefehlshaber die komplette römische Streitmacht zum Sieg führen? Diese Aufgabe klingt für so manchen Wohnzimmer-Strategen verlockend. In Cohort 2 soll das Gefühl der Macht im Römischen Reich simuliert werden.**




Mit Strategiespielen ist das so eine Sache. Einige Vertreter dieses Genres sind so trocken, daß man befürchten muß, die Festplatte versinkt in der angesammelten Staubschicht. Andere sind wiederum gleich so komplex, daß die Frustrationsanfälle des Spielers potentiell ansteigen. Cohort 2 versucht nicht in den genannten Spuren zu bleiben, sondern als einfaches Kriegsspiel die Gunst der Computer-Feldherren zu erlangen. Als Oberbefehlshaber der Blauen Armee kämpfen Sie auf vorher bestimmten Schlachtfeldern gegen Ihren Gegner, die Rote Armee. Als echte Real-Time-Simulation können Sie Ihren Truppen beim Ausführen Ihrer Befehle, quasi live, am Bildschirm folgen. Dabei läßt die grafische Aufmachung doch einiges zu wünschen offen. So trampeln die Kampfverbände als lieblose Sprites über das Gefechtsfeld. Mittels einiger Scrolling-Tasten ist man auch in der Lage über das Spielfeld zu zuckeln. Nach einem schön gestalteten Intro bleibt dann beim Spielen die Ernüchterung natürlich nicht aus.




## Wie im alten Rom...

Daß leistungsstarke Multitasking-Kriegssimulationen nicht zwangsläufig spartanische Grafiken beinhalten müssen, wurde von Mindcrafts "Siege" schon vor geraumer Zeit bewiesen. Insofern ist dieses Programm zunächst einmal als Rückschritt zu betrachten. Doch nun zur weiteren Ausstattung des Spiels: Vor Beginn jeder neuen Schlacht haben Sie zunächst die Wahl, welche Seite Sie führen möchten. Zur Auswahl stehen Römische Truppen oder Barbaren-Stämme.




Wobei sich die Kampfgewohnheiten beider Kontrahenten, zumindest bei dieser Simulation, nahezu gleichen. Bevor Sie sich dann in das endgültige Kampfgeschehen stürzen können, müssen Sie noch die Anzahl und die Waffengattung Ihrer Legionäre bestimmen. Dabei stehen Ihnen von leichter Kavallerie über Bogenschützen bis hin zu schwerer Infanterie die vielfältigsten Kämpfer zur Auswahl. Nachdem Sie sich dann noch für Ihr bevorzugtes Schlachtterrain entschieden haben, können Sie munter drauf los befehligen. Bei Feindberührung starten Ihre Männer selbständig mit den notwendigen Kampfhandlungen. Die Verfassung Ihrer einzelnen Einheiten, aufgeteilt in Schußkraft, Moral etc., wird mittels Icons am Bildschirm angezeigt.
Trotz der vielen Spieloptionen, die Cohort 2 bereithält, kommt es gegen Vergleichsprogramme wie das vorher erwähnte Siege nicht an. Denn auch die oftmals als genügsam dargestellten Strategen, wollen heute programmiertechnisch verwöhnt werden.

**Thomas Borovskis** ■






The Greatest

# Ausgiebig!

**Wer sich noch an die Einzelpreise von Dune, Lure of the Temptress oder Shuttle erinnert, der kann sich nur wundern, daß diese Spiele nun im Paket zu einem guten Preis verkauft werden.**

Wenigstens bei dieser Spielesammlung kann man ruhigen Gewissen behaupten, daß sie ihr Geld wert ist und der Käufer nicht enttäuscht wird. Die Mischung von zwei Abenteuerspielen und einer Simulation ist bei diesem Sampler ganz gut gelungen und auch die Qualität der Spiele ist auf ziemlich hohem Niveau anzusetzen. Wenn finanzielle Überlegungen beim Softwarekauf eine Rolle spielen, so ist jetzt eine gute Gelegenheit, ein Schnäppchen zu machen und drei gute Spiele auf einen Schlag zu ergattern.

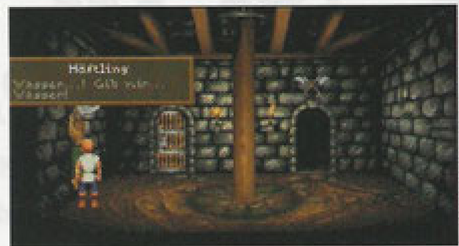
## Dune

Das Spiel zum Buch und zum Film handelt von diesem phantastischen Wüstenplaneten mit seinen unwirtlichen Landschaften, merkwürdigen Lebensformen und seinem wertvollsten Rohstoff, der Droge "Melange".
Der Kampf zweier Fürstenfamilien um die Ausbeutungsrechte dieses Gewürzes und die Vorherrschaft auf dem Planeten bestimmt den Charakter dieses Spieles. Der junge Paul, ein Abkömmling der Atreiden, ist dabei der größte Gegner des Hauses Harkonnen, der Familie, die bis dato über diesen Planeten herrschte. Um auf diesem Planeten überleben zu können, ist einiges an Erfindungsgabe und Schutzmaßnahmen nötig. Dennoch hat es das eingeborene Volk der Fremen geschafft, trotz aller Gefahren zu überleben. Von den Harkonnen versklavt warten die Fremen auf ihren Befreier. Die Konzeption als taktisches Adventurespiel macht Dune wirklich interessant. Neben den Intrigen und offenen Kämpfen ist auch noch das Überleben in der Wüste wichtig, das Handbuch gibt dazu wertvolle Tips. Sound und Grafik sind immer super, Steuerung und Spielkomfort nicht mehr ganz auf dem neuesten Stand.

## Lure of the Temptress

Nachdem die Bezeichnung "virtual reality" bei dem jetzigen Stand der Technik noch etwas übertrieben schien, haben sich die Programmierer zu dem Begriff "virtual theatre" durchgerungen. Dieser Begriff ist ganz treffend, die Spielumgebung ist eine detailliert nachgebildete Kulisse eines frühzeitlichen Dorfes einschließlich Schloß, Höhlensystem und Einwohner. Dieses fiktive Dorf wehrt sich gegen den Frieden der nach jahrelangen Kämpfen nun über das Land hereinbricht. Als der König mit seiner Armee gegen das Dorf zieht, erwarten ihn dort monströse Gestalten unter Führung der bösen Selena. Als der nächste Tag anbricht sind der König und seine Genossen tot. Nur ein etwas halbherziger Ritter ist noch am Leben, da er vom Pferd fiel und ohnmächtig wurde. Er findet sich in einer Kerkerzelle wieder. An diesem Punkt übernimmt der Spieler die Kontrolle über Diermont, so heißt der gefangene Ritter. Das Spiel läßt sich angenehm bedienen, mit der Maus wird alles angeklickt oder Befehlssequenzen erstellt. So sind Gespräche mit den Dorfbewohnern oder das Ansehen und benutzen von Gegenständen kein Problem. Der Sound ist im Gegensatz zur sehr guten Grafik etwas mager und beschränkt sich auf Titelmelodie und gelegentliches Türknallen.









Hunderte von Spielstunden bietet The Greatest zum Preis eines einzigen Spiels.

## Shuttle

Eine der wohl kompliziertesten Simulationen auf dem PC ist der Versuch ein komplettes Space Shuttle der NASA nachzubilden. Nach Originalunterlagen haben sich die Programmierer ans Werk gemacht und eine Simulation geschaffen, die zum normalen Spielen nicht mehr so recht geeignet sein will. Zu viele Schalter, Anzeigen und Drehknöpfe auf den original nachgebildeten Instrumententafeln lassen eher Streß als Spielspaß aufkommen. Bis der Kasten endlich einmal in der Luft ist, hat man den Computer nebst Handbuch schon dreimal aus dem Fenster geworfen und ist in Zukunft sicher nicht mehr erstaunt, wenn es den Amerikanern wieder schwerfällt eine Raumfähre zu starten. An dieser Überforderung ändern dann auch zahlreiche Missionen nichts, selbst wenn sie teilweise tatsächlich abgelaufenen Einsätzen entsprechen. Dieses Spiel ist nur für absolute Simulationsfreaks geeignet, wer einfach nur herumfliegen will wird schnell wieder aufgeben.

Markus Gurnig ■





| | |
|---|---|
| Dune | 70% |
| Lure of the Temptress | 68% |
| Shuttle | 59% |

MULTIMEDIA



# Neue Erlebniswelten

**Die CD-ROM-Besitzer unter Ihnen mußten lange darauf warten - jetzt endlich ist es soweit: Die silbernen Scheiben bekommen ihren festen Platz in der PC Games. In dieser Ausgabe beginnen wir mit einer Übersicht bereits erhältlicher Titel.** ■ **Thomas Borovskis**

Sie haben sich für teures Geld ein CD-ROM-Laufwerk angeschafft und fragen sich, wofür Sie diese Investition eigentlich gemacht haben? Wenn ja, dann sind Sie mit Ihrer Enttäuschung nicht allein auf der Welt. Falls Sie nicht zu den gesegneten Nutzern von CD-Software wie Windows NT oder Corel Draw! 3.0 zählen, sondern mit Ihrer Edelhardware vornehmlich in SuperVGA-Dungeons und 3D-Welten umherstreifen wollten, sah es bis jetzt noch düster aus. Denn das, was die Mehrzahl der Hersteller von Unterhaltungssoftware bis heute Ihrem Laserlaufwerk zubilligten, war nicht der Erwähnung wert: Im Maßstab 1:1 wurden die Diskettenversionen auf die Silberlinge gebannt - mit etwas Glück bekam man für sein Geld höchstens noch ein paar zusätzliche Digi-Sequenzen für die Soundkarte, die Demoversion eines anderen Spiels sowie einen erweiterten Vorspann mitgeliefert.

## Für die CD eine Lanze brechen

Frustgefühle wurden durch das Gerede von selbsternannten Insidern noch verstärkt, die der Silberscheibe schon jetzt ein vorzeitiges Ende voraussagen: Die wiederbeschreibbaren Laserdisks seien kurz vor dem Durchbruch, sie seien beliebig oft beschreibbar, schneller als die CD und verfügten außerdem über die dreifache Speicherkapazität.
Unsinn! - meinen wir, und brechen mit der lang angekündigten CD-Rubrik jetzt eine Lanze für die CD-ROM-Technik. Um von den Gründen, die uns dazu bewegten, nur zwei aufzuzählen:

- Spiele wie "The 7th Guest" von Trilobyte zeigen jetzt, was wirklich in den CD-Scheiben stecken kann. Die CD-ROM-Rubrik in der PC Games soll Ihnen helfen, solche Perlen von den üblichen 30-Megabyte-Konvertierungen zu unterscheiden.
- Die Herstellung einer CD kostet den Hersteller schon heute nicht einmal mehr zwei Mark. Kein Zehnerpack Disketten und erst recht keine MOD (magneto-optische Disk) kann damit konkurrieren. Die Hersteller werden in Zukunft also eindeutig in Richtung CD tendieren - sowohl aus Kostengründen, als auch aus rationalen Kopierschutz-Überlegungen.

## Die neue "Laser Corner"

Die CD-ROM-Besitzer unter Ihnen mußten lange darauf war-

ten - jetzt endlich ist es soweit: Die silbernen Scheiben bekommen ihren festen Platz in der PC Games. In dieser Ausgabe beginnen wir mit einer Übersicht bereits erhältlicher Titel. In zunächst noch unregelmäßigen Abständen werden Sie in der PC Games über die Neuerscheinungen und Tendenzen auf dem CD-Markt lesen können. Den Anfang macht in dieser Ausgabe eine Übersicht und die kurze Vorstellung einer Reihe von ausgewählten CD-Titeln, aus der Sie einen ersten Marktüberblick gewinnen können. Wenn Sie sich entschließen sollten, jetzt auf die CD-Technik umzusatteln, könnte Ihnen vielleicht auch die ausführliche Vorstellung eines günstigen CD-Laufwerks weiterhelfen, die Sie ebenfalls in dieser Ausgabe finden.

## Was bisher geschah...

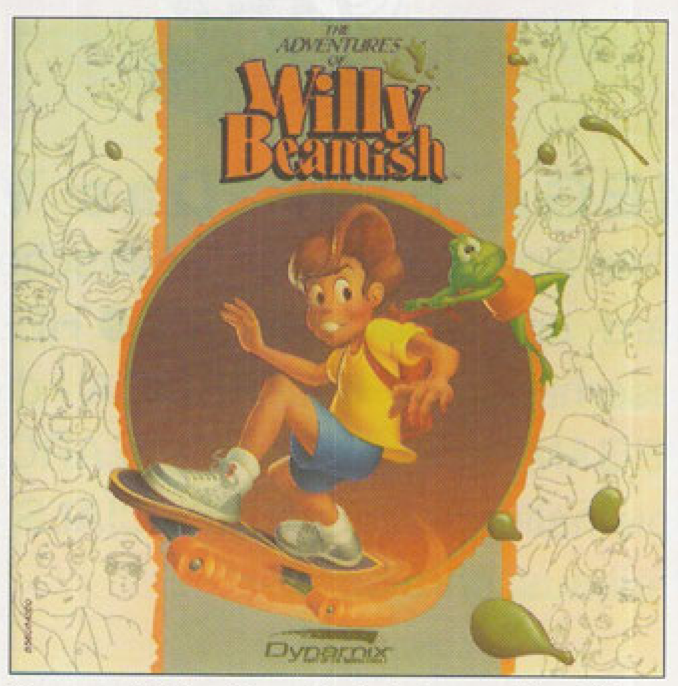
Die folgenden elf Titel sind eine willkürlich zusammengestellte Auswahl von Spielen und - in Anführungszeichen - nützlicher Unterhaltungssoftware. Das oben erwähnte Spiel "The 7th Guest" befindet sich noch nicht darunter, da wir dem Gruselabenteuer mit dem unglaublichen Umfang von über einem Gigabyte (=1.000 Megabyte) natürlich etwas mehr Platz widmen möchten. In Anbetracht dessen, daß die CD-Technologie augenscheinlich noch in den Kinderschuhen steckt, werden die Wertungen für CD-Spiele von Anfang an etwas niedriger ausfallen als für ihre Pendanten auf Diskette. Bei den Möglichkeiten, die den Herstellern mit diesen Scheiben in die Hand gegeben werden, sollten unserer Meinung nach etwas höhere Maßstäbe angelegt werden.

### The Adventures of Willy Beamish (Dynamix)

Als dieses interaktive Adventure für den PC erschien, war die PC Games noch lange nicht ins Leben gerufen. Trotzdem ist die Zeichentrickgrafik des Abenteuers um den Lausbuben Willy noch immer zeitgemäß. Ziel des Spiels ist es, in der Haut des Neunjährigen den Titel des Nintari-Telespielmeisters zu erlangen. Nebenbei müssen brav und artig die Alltäglichkeiten eines Kinderlebens (Zähneputzen, Babysitten und Rasenmähen) erledigt werden. Außerdem gilt es, das Geheimnis einer Verbrecherbande zu lüften. Ein witziges Abenteuer, das stellenweise durch den Zwang zur absoluten Folgsamkeit gegenüber den Erwachsenen nerven kann.

CD-Spezifisches:
Aufgepeppt wurde bei Willy Beamish nur der Sound: Wo in der Diskettenversion noch Textkästen am Bildschirm standen, begleiten jetzt gut verständliche Sprachausgabe und zusätzliche Musik das Spielgeschehen. An der Grafik wurde - wie so üblich - nichts verbessert. Die Erweiterungen ließen die Programmdaten auf rund 150 Megabyte anwachsen.

**Wertung: 51 %**




**Der vorwitzige Sierra-Balg hat nun eine Stimme erhalten, die ihn noch frecher macht.**

### Jones in the fast Lane (Sierra)

Ein Spiel um Karriere, Lebensweg und gesellschaftlichen Aufstieg. Bis zu vier Spieler können an dem Rat-Race um die höchsten Werte in den Sparten "Career", "Happiness", "Education" und "Money" teilnehmen. "Spiel des Lebens"-Freunden könnte Jones in the Fast Lane durchaus einige unterhaltsame Nachmittage bescheren, während sich Liebhaber ernsthafter Strategiespiele wahrscheinlich bald über den Kauf ärgern werden.

CD-Spezifisches:
Für die CD-Version wurde das ganze Spiel etwas aufgepeppt. Natürlich wurde auch hier die meiste Energie in die Sprachausgabe gesteckt. Im Hinblick auf den schlaffen Umfang von 25 Megabyte, der trotzdem in keiner Relation zur niedrigen Qualität des Spiels steht, läßt sich bei dieser Compact Disk fast von Materialverschwendung sprechen.

**Wertung: 35%**




**Jones in the fast Lane wurde sowohl grafisch, als auch musikalisch aufgepeppt.**




**Incas ohnehin toller Sound der Disketten-Version kommt in 1A-Qualität über den Line-Ausgang.**

### Inca (Coktel Vision)

Das Weltraum-Abenteuer mit der abgedrehten Handlung erntete zustimmende, genauso wie einige negative Kritiken. In der Rolle eines Messias der untergegangenen Inca-Kultur macht sich der Spieler auf die Suche nach drei heiligen Elementen. Die farbenfrohe Reise durch Raum und Zeit vereint "Wing Commander"-ähnliche Kampfeinlagen, mit 3D-Labyrinthlevels. Ein Spiel mit einigen harten Nüssen, dem etwas mehr spielerische Komplexität gut getan hätte.

CD-Spezifisches:
Coktel Vision hat es geschafft, einen Soundtrack in feinster CD-Qualität mit auf die CD zu packen. Parallel zum Spiel wird man aus dem Audio-CD-Ausgang mit stimmungsvollen Kompositionen von "Bibapelula" beträufelt. Spielerisch hat sich dadurch nichts geändert, was die Zielgruppe für die CD-ROM-Version etwas einschränken könnte.

**Wertung: 61 %**

Die BattleChess Enhanced CD kann mit orchestraler Musikuntermalung aufwarten.

### Battle Chess Enhanced (Interplay)

Mit SuperVGA-Grafik in 256 Farben und einer Auflösung von 640 auf 480 Punkten wurde der Klassiker nach all den Jahren noch einmal kaufbar gemacht. In dieser Version des Schachspiels prügeln sich die Schachfiguren erst, bevor sie sich gegenseitig vom Brett werfen. Ansonsten gelten natürlich die üblichen Schachregeln.

CD-Spezifisches:
An dieser CD-Version wurde zu Abwechslung einmal mit wirklicher Hingabe gebastelt: Zum einen wäre die erweiterte SuperVGA-Grafik anzuführen, zum anderen das ausführliche Lernprogramm und die Option, sich über Modem mit einem Freund zu duellieren. Sowohl für Windows als auch für DOS liegt je eine Version im Umfang von über 34 Megabyte bei. Starke Konkurrenz droht diesem Spiel inzwischen übrigens aus dem eigenen Haus: Das neue Battle Chess 4000 ist diesem CD-ROM-Spiel durch die Qualität seiner Animationen schon wieder haushoch überlegen.

**Wertung: 55%**

Bei 450MB an Spielen, Demos, Grafiken und Animationen ist langes Stöbern garantiert.

### Dune (Virgin Games)

Für Dune gebührt den Programmierern von Virgin Games die ewige Anerkennung aller Liebhaber des Kinoklassikers. Selten wurde ein Aspekt einer Romanvorlage so treffend in ein Spiel umgesetzt wie hier. Als Paul Atreides muß ein Krieg um das "Spice", die wertvollste Substanz in Frank Herberts Universum, geführt werden. Ein Strategiespiel mit mystischem Handlungsfaden und beispielhafter Ausstattung.

CD-Spezifisches:
Die Spielmusik von Dune kassierte bereits in der Diskettenversion die Auszeichnung "Beste Begleitmusik des Jahres". Die CD-Version enthält erweiterte Versionen der Musikstücke. Genauso wie die Musik beeindruckte uns außerdem die Sprache auf der CD. Zu unvergesslichen Erlebnissen werden auch die grafisch verbesserten Ornitopter-Flüge über die wüste Planetenoberfläche. Unverbesserliche Sammler und Dune-Fans sollten ihre Diskettenversion schnell verkaufen und sich diese CD anschaffen.

**Wertung: 72%**




Neben der DOS-Version ist auch eine Windows-Version auf der Space Quest IV-CD enthalten.

### CDV Game Power (CDV Software)

Als kleine Schatztruhe erwies sich diese Zusammenstellung des Karlsruher Shareware-Experten CDV. An den Langzeitspaß, den uns das Stöbern in diesem 250 Megabyte-Mix bereitete, kam keine andere CD auf diesen Seiten heran. Für einen günstigen Preis erwirbt der Sharewarefetischist mit dieser scheinbar planlosen Sammlung eine wahre Schatztruhe gefüllt mit Demos, Utilities, Tools und - vor allem - jeder Menge Spiele. Absoluter Müll drängt sich hier mit Perlen, wie etwa Thomas Mönkemeiers "VGA Copy". Ein Riesenspaß aus über 400 Spielen für DOS und Windows!

**Wertung: Kaufenswerte Einsteiger-CD**

### Space Quest 4 - Roger Wilco and the Time Ripper (Sierra)

Roger Wilcos Weltraumabenteuer gilt als eines der witzigsten PC-Adventures, das für Geld zu haben ist - zumindest für Liebhaber von Sierra-Adventures. Der fünfte Teil der Serie wurde erst vor kurzem in der PC Games vorgestellt. Roger reist in Teil vier wie wild durch die Zeit: Auf seinem Reiseplan stehen Besuche im ersten Teil und im zwölften Teil der Space Quest-Reihe. Gespickt ist das Ganze mit dem gewohnt bissigen Humor, animierter VGA-Grafik und Sound, der mehr als nur hörenswert ist.

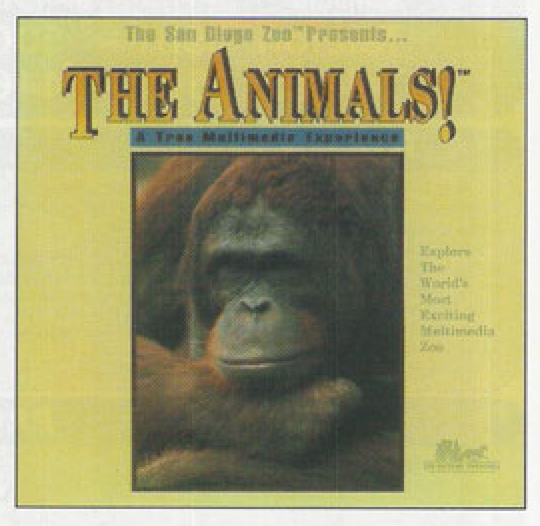
CD-Spezifisches:
Die glasklare Sprachausgabe und die verbesserte Musik lassen das Spiel auf satte 180 Megabyte anwachsen. Eine eigene Windows-Version auf der Disk erlaubt außerdem das Spielen im eigenen Windows-Fenster, das je nach Belieben vergrößert, verkleinert oder überlappt werden kann. Eine Umsetzung die sich sehen und hören lassen kann!

**Wertung: 63%**

### The Animals - A True Multimedia Experience (The Software Toolworks)

In enger Zusammenarbeit mit dem San Diego Zoo wurde dieser elektronische Tieratlas von Software Toolworks erstellt. Über eine grafische Oberfläche kann sich der Benutzer über 200 exotische Tierarten und deren Lebensräume informieren. Tierliebhaber können in über 1.000 Seiten (halb-)wissenschaftlichen Beschreibungen und 1.300 Farbfotos stöbern. Für die anderen Leser ist diese CD insofern interessant, um die möglichen Dimensionen der Silberscheiben an einem praktischen Beispiel aufzuzeigen: In 123 - zum Teil preisgekrönten - Videoclips sind dort insgesamt 60 Minuten unkomprimierte VGA-Videodaten sowie zweieinhalb Stunden an Audiodaten untergebracht. Das birgt beachtliche Möglichkeiten - nicht wahr? Insgesamt ist diese CD dann auch mit weit über 500 Megabyte belegt.

**Eine interaktiven Zoobesuch in San Diego bietet Ihnen The Animals! Viele Videoclips, eine Unmenge an Bildern und Interviews ermöglichen ein echtes Multimedia-Erlebnis.**




### Der Patrizier (Ascon)

Das Handelsspiel aus dem 17.Jahrhundert wurde im Sommer vergangenen Jahres mit Lorbeeren im Überschuß bedacht. Der Spieler beginnt seinen langen Weg zum angesehenem Patrizier als Angehöriger des einfachen Volkes. Durch geschicktes Taktieren kann aus dem bescheidenen Startkapital ein Vermögen aufgebaut werden: Es gilt anfangs, ein einfaches Schiff zu erwerben, Handelswaren hin- und herzuschiffern und seine gesellschaftliche Stellung auszubauen. Mit viel Glück - und einigen Wochen harter Arbeit an Maus und Tastatur - steigt der Spieler zum "Paten" der Hanse auf.

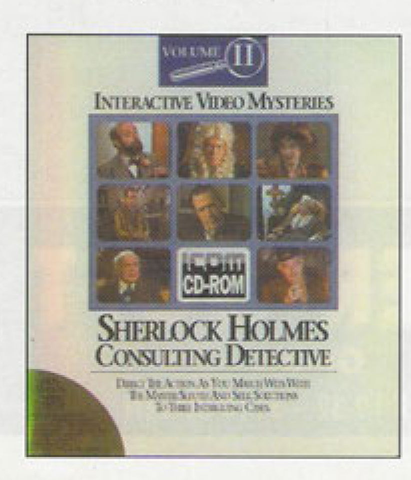
CD-Spezifisches:
Obwohl ein großer Aufkleber "Entwickelt speziell für CD-ROM!" den Kunden auf ein ganz neues Produkt aufmerksam machen will, hat sich im Bezug auf die gute Spielbarkeit bei der konvertierten Version nicht viel verändert. Einige zusätzliche Animationssequenzen und neue Grafiken hellen das Spielgeschehen zwar grundsätzlich auf, doch rechtfertigen sie wirklich den Titel einer "neuentwickelten" CD-ROM Version? Mit rund 20 Megabyte Volumen eines der kleinsten CD- Spiele.

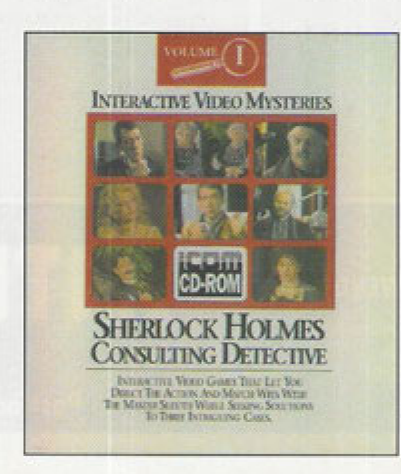
**Wertung: 55%**

### Sherlock Holmes - Consulting Detective Volume 1 und Volume 2 (Icom)

Was sich auf diesen beiden CDs finden läßt, könnte Ihnen einige süße Stunde bescheren: Mit herkömmlichen Diskettenspielen haben Sherlock Holmes 1 und 2 kaum noch etwas gemeinsam. Videosequenzen vom Feinsten sowie gesprochene Texte von nicht enden wollender Länge machen aus diesen beiden Spielen Vertreter einer neuen Generation von Computerspielen. Im Gegensatz zu den anderen vorgestellten Spielen handelt es sich nämlich nicht um Konvertierungen, sondern um reine CD-ROM-Entwicklungen. Entsprechend gut werden die Möglichkeiten der neuen Hardware auch genutzt. Daten in einer Gesamtlänge von fast 400 Megabyte (Volume 1) garantieren ein Multimedia-Erlebnis der ersten Klasse. Jede CD bietet dem Spieler drei verschiedene Kriminalfälle, die er in der Rolle des Londoner Meisterdetektivs lösen muß. Bemerkenswert daran ist, daß die Abenteuer nicht zu den üblichen Inventory-Orgien (nimm alle Gegenstände, und das Spiel ist gelöst!) ausarten, sondern wirklich nur mit Köpfchen gelöst werden können. Die zahlreichen Bild- und Toneinlagen sind hier nicht nur illustrierender Ballast, sondern bergen für den aufmerksamen Zuhörer die entscheidenden Lösungshilfen. Zwei Spiele, die mit Blick auf die Technik anderen als Beispiel dienen könnten, bei denen aber Story und Spieltiefe trotz der guten Atmosphäre etwas zu kurz kamen.

**Wertung: 70 %**




**Eigens für die CD entwickelt zeigen beide ICOM-Spiele eindrucksvoll die Möglichkeiten der neuen Technik. Auch wenn die gewohnte Spieltiefe noch nicht erreicht ist.**

SECRET WHISPER

## Commander Keen VI

F10 + W = Warp Zone (Level auswählen)
F10 + E = Level beenden (Mit Fahne)
F10 + I = 3.000 Punkte und 99 Schuß, sowie alle Schlüssel und Items
F10 + P = Ein Zusatzleben
F10 + S = "Slowdown" (Spielgeschwindigkeit verlangsamen)
F10 + D = Demo von beliebigem Level
F10 + G = "God"-Modus (Unverwundbarkeit)
F10 + J = Jump-Cheat - erlaubt höhe Sprünge und Fliegen, wenn Feuerknopf (STRG) gedrückt wird.
F10 + B = "Border Color" (Randfarben verändern)
F10 + N = Freies Bewegen, denn es gelten die Wände nicht mehr.

**Nils Dittbrenner**

## Tiny Skweeks

**Levelcodes**

001 ........GASIANDI
002 ........GROIDEKN
003 ........NEBACRUC
004 ........RESTUSHA
005 ........ENTRLACO
006 ........BOTCRERA
007 ........OCTOANVA
008 ........COADSUPP
009 ........RANBSKIT
010 ........TANGVILI
011 ........DENAJOIN
012 ........VAMBTHEA
013 ........UNPASUBO
014 ........LANDPAPY
015 ........PREPPAND
016 ........NIFESAIL
017 ........BROCINDI
018 ........BUSKPULI
019 ........LOGIMARA
020 ........OCTOGLAB
021 ........TRISEMES
022 ........CONVJEHO
023 ........RENDCLIN
024 ........NEGAPOLY
025 ........PETRACCE
026 ........SPONENCR
027 ........LAZYHOMI
028 ........HENDOUTK
029 ........PAPYEPIP
030 ........COCKSTUM
031 ........ETHIGANG
032 ........INLABONC
033 ........INTEASSA
034 ........MASTWOOD
035 ........ABROINST
036 ........BACKBANA
037 ........ECLOWHIP
038 ........GROINMPO
039 ........CUBACUBA
040 ........DECLDROL
041 ........SIMPUNDE
042 ........UNHUSCHO
043 ........LEGAMURA
044 ........ANIMCATE
045 ........LAUGMAGA
046 ........PALSDYSS
047 ........BROCREVE
048 ........PORRUNDE
049 ........UNIGUAPER
050 ........NONHMISC
051 ........PERUSMIT
052 ........DYSSDEKN
053 ........DIURGASI
054 ........ODORCAUS
055 ........PEASANCH
056 ........URORDEFE
057 ........SUBBPICK
058 ........RULASCRR
059 ........NODUOOPH
060 ........COBEGALE
061 ........TPOLTACS
062 ........PEASVAMB
063 ........XYLOWIRE
064 ........SCIUMINT
065 ........EUGERUNE
066 ........ERUPPLOT
067 ........MARICONK
068 ........NURSHISP
069 ........SNOBHOMO
070 ........PORTCARO
071 ........CHARGEDA
072 ........UNNEPOWS
073 ........POONROMA
074 ........PREAPREP
075 ........SAILZONE
076 ........ISOSNURS
077 ........HENDWOOD
078 ........AGONURSN
079 ........LANDDIVU
080 ........NICKMAST
081 ........PICKROLL
082 ........OUTSSPOT
083 ........KALAACCE
084 ........TELORULA
085 ........WORKLAUD
086 ........GRAIUPLA
087 ........POLOOCTE
088 ........REPADETA
089 ........FELDUNFO
090 ........BADIVELL
091 ........PATIBEEF
092 ........TITASAUC
093 ........PUPIUNPR
094 ........MASTERUP
095 ........QUARFELD
096 ........GRIFSIDE
097 ........WHITUNNI
098 ........DOWNINSU
099 ........UNLIISOP
100 ........MUADDIB

**Sven Krause**

## Dune 2

Leser, die mit dem Cheat in der letzten Ausgabe wenig anfangen konnten oder sich den Spielspaß durch Schummeleien nicht frühzeitig verderben wollen, sind mit den folgenden Praxistips von Volker Wegner besser bedient:

Am Anfang sollte man die Harkonnen wählen, da sie das stärkste Herrschaftshaus sind. Wenn man etwas geübter ist, sollte das Haus der Ordos versucht werden. Nur eingefleischte Dune-Spieler sollten einmal mit dem Haus Atreides ihr Glück versuchen.

**Tips für den Anfang:**
Immer darauf achten, daß die Gefüge auf Betonplatten gebaut werden, sonst kommt der Spieler später nicht mehr aus dem Reparieren.

### *Secret Whisper*

In dieser Rubrik sollen einmal mehr die Leser zum Zuge kommen. Und dies in zweierlei Hinsicht. Zum einen können alle Leser von den hier veröffentlichten Hints, Tips, Tricks etc. profitieren. Wer sich schon einmal an einem der unzähligen Lemmingslevel tagelang die Zähne ausgebissen hat oder entnervt feststellt, daß die Kilrathis einfach mal wieder nicht so leicht vom Sternenhimmel fallen wollen, weiß was ich damit meine. Zum anderen werden alle in Secret Whisper veröffentlichten Tips, die nicht den Redaktionsräumen entsprungen sind, mit **DM 20,-** honoriert. Komplettlösungen hingegen sogar mit sage und schreibe **DM 500,-**!

Wenn das kein Ansporn ist, so "spielend" läßt sich selten Geld verdienen, oder? Also, haben Sie irgendwelche Dinge auf Lager oder ist Ihnen sonst etwas an einem bestimmten Spiel aufgefallen, das andere ebenso interessiern könnte flüstern Sie uns Ihre kleinen Geheimnisse. Einfach als Brief, besser noch als ASCII-File an die Redaktion schicken:

CT Verlag
PC Games
Kennwort: Secret Whisper
Isarstraße 32
8500 Nürnberg 60

Als erstes baut man eine Windfalle, anschließend eine Raffinerie. Inzwischen schickt man einige Einheiten zur Landschafterkundung. Es sollten aber unbedingt mindestens zwei Einheiten zur Verteidigung der Basis zurückbleiben. Ist die Raffinerie gebaut, sendet man die Erntemaschine zum naheliegenden Erntegebiet. Jetzt ist es an der Zeit eine Radarstation zu bauen. Dies hat den Vorteil, daß herannahende Feinde schneller bemerkt werden.
Von Level zu Level hat man die Möglichkeit, bessere Gefüge zu bauen. Dies gelingt oft erst, wenn das alte Gefüge repariert und anschließend verbessert wurde. Grundsätzlich sollten die Gefüge sofort verbessert werden, wenn die Möglichkeit besteht.

Folgende Reihenfolge für den Bau von Gefügen hat sich bewährt:

01. Windfalle
02. Raffinerie
03. Radar-Vorposten
04. Spice-Silo
05. kleine Fabrik
06. Reparaturanlage
07. große Fabrik
08. High Tech-Fabrik
09. Raumflughafen
10. LX Forschungszentrum
11. Palast

**Tips zu den Fahrzeugen:**

- So schnell wie möglich, mit Hilfe der großen Fabrik, eine weitere Erntemaschine bauen. Im Laufe des Spiels sollten nicht mehr als drei Erntemaschinen im Einsatz sein.

- Besitzt man schon eine High Tech-Fabrik, so produziert man ein bis zwei Transportflugzeuge; mit diesen Transportern geht die Ernte viel schneller vonstatten.

- Jetzt können einige Quad-Fahrzeuge produziert werden. Es lohnt sich nicht, einen Truppenstützpunkt zu errichten, da diese Einheiten zu schwach und zu langsam sind.

- Hat man eine große Fabrik, so sollte man nur noch Kettenfahrzeuge hestellen. Bei der Produktion ist darauf zu achten, immer die größten und stärksten Panzer zu bauen.

**Tips zur Verteidigung:**

- Um seine Gefüge zu schützen, sollte man frühzeitig an allen wichtigen Stellen Raketentürme errichten. Ganz wichtige oder umkämpfte Gefüge können zusätzlich durch eine Mauer geschützt werden.

**Tips für den Kampf:**

- Mit den Raketenpanzern nimmt man zuerst die gegnerischen Raketen unter Beschuß. Da die Raketenpanzer für den Nahkampf völlig ungeeignet sind, sollte man jeweils mindestens einen Panzer zu ihrem Schutz abstellen.

- Wird man angegriffen, so versucht man natürlich die gefährlichsten Gegner zuerst auszuschalten.

**Rangfolge der gefährlichsten Gegner:**

01. Devastator
02. Raketenpanzer
03. Belagerungspanzer
04. Raketen im Palast (Totenhand)
05. Deviator
06. Sonic Tank
07. Kampfpanzer
08. Saboteure
09. Sardaukar
10. Quad
11. Trike
12. Raider
13. Ornithopter
14. Troopers
15. Fußtruppen
16. Fremen

Sandwürmer sind hier nicht aufgeführt, da es unsinnig ist, sie zu bekämpfen. Das Sicherste ist hier die schnelle Flucht.

- Bei einer groß angelegten Offensive sollten mindestens vier Transporter im Einsatz sein, damit ein reibungsloser Abtransport der beschädigten Fahrzeuge gewährleistet ist.

- Gegnerische Erntemaschinen greift man sofort an, um den Credit-Nachschub zu unterbinden.

- Gegnerische Raketenpanzer greift man am effektivsten mit mindestens zwei Panzern an.

**Volker Wegner**

## Prophecy of the Shadow

**Ein Tip zum Spiel:**
Wenn Ihr Held im Kampf fällt, und Sie vergessen haben, kurz vorher den Spielstand zu speichern - kein Grund zur Panik. Wenn Sie gefallen sind, dann erscheint ein Fenster, in dem "Laden" und "Ende" steht. Gehen Sie hier auf "Laden" und bestätigen Sie mit RETURN. Im nächsten Fenster drücken Sie ESC. Sie sehen, wie Ihr Charakter kurz aufsteht und gleich wieder fällt. Fahren Sie mit dieser Prozedur fort, so werden die Gesundheitspunkte ständig weiter ins Minus gehen. Wenn der Punktestand bei -126 angelangt ist, dann stehen dort beim nächsten Versuch 127 Pluspunkte. So können Sie den Kampf in aller Ruhe zu Ende kämpfen. Dies funktioniert allerdings nur, wenn Sie die ganze Zeit über angegriffen werden. Entfernt sich zwischenzeitlich der Gegner oder sterben Sie beide gleichzeitig, dann funktioniert es leider nicht, da die Gesundheitspunkte dann nicht mehr weiter sinken können.

**Ein zusätzlicher Tip zur Lösung:**
Auf der Hauptinsel sollten Sie in der untenstehenden Reihenfolge folgende Orte bzw. Personen besuchen:

- Glade
- Silverdale
- jemanden namens Gerald (er bekommt das Schriftstück vom Fischer)
- jemanden namens Garen (ebenfalls Schriftstück vom Fischer)
- Silverdale
- Jägerhütte
- jemanden namens Maria
- Granite
- Torlok Cave
- die Bibliothek (im zweiten Stock S/D-Wörterbuch suchen und den Starrer links unten nicht angreifen)
- Magierhalle
- Kanalsystem in Granite (Stichwort Gullideckel!)
- Tethes Schloß (rechts den Seiteneingang nehmen)
- die unterirdischen Gänge in Tethes Schloß
- den Sumpf (von Norden aus betreten; überall dort, wo Steine und Schilf sind kann er begangen werden. Die Hexe Esme suchen.)
- die verlassenen Minen
- Tempel von Malice

Mehr will ich nicht verraten, sonst macht das Spiel keinen Spaß mehr.

**Swen**

## Formula One Grand Prix

Hier sind ein paar Tips für Rennfahrer, die mit dem normalen Wagen nicht zufrieden sind, wobei
**WF** für Wing Setting Front,
**WR** für Wing Setting Rear,
**BB** für Break Balance,
und der restliche Zahlensalat für die richtige Getriebeeinstellung steht:

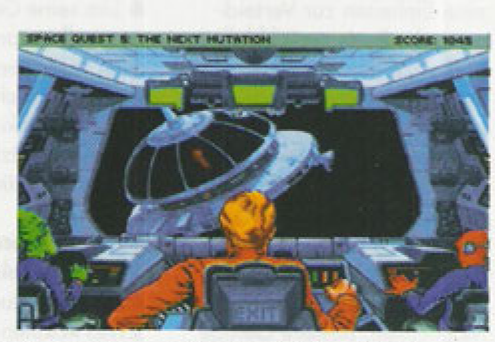
USA: WF 43, WR 39, BB 01, Rear 27/36/44/50/55/60
BGR: WF 44, WR 40, BB 03, Rear 24/31/39/47/57/67
SAN: WF 43, WR 37, BB 04, Front 23/30/38/46/55/64
MON: WF 41, WR 30, BB 03, Front 24/31/39/47/54/63
KAN: WF 44, WR 39, BB 02, Front 23/29/37/46/55/65
MEX: WF 47, WR 42, BB 03, Front 23/28/35/46/56/66
FRA: WF 46, WR 40, BB 01, Front 23/30/37/44/54/63
GBR: WF 45, WR 39, BB 03, Front 26/35/43/49/54/63
BRD: WF 41, WR 39, BB 06, Front 24/31/38/47/57/67

**Dirk Pißler**

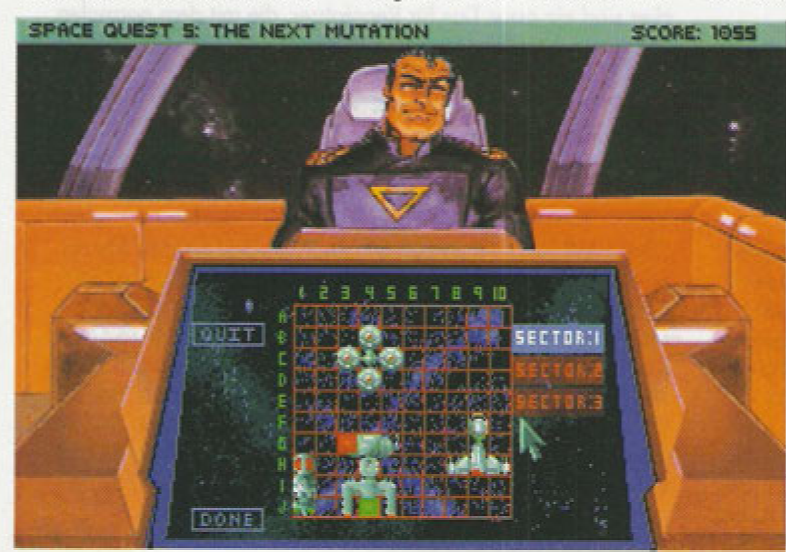
KOMPLETTLÖSUNG

# Space Quest V

Nach seinem Flugsimulatoraufenthalt begibt man sich in den Flur der Space Academy. Weil man nichts Besseres zu tun hat, begibt man sich in das Klassenzimmer. Dieses befindet sich unterhalb der jetzigen Position. Dort stellt Roger zu seiner Begeisterung fest, daß heute der Starcon-Aptitude-Test angesetzt ist. Um diesen erfolgreich zu bewältigen, spickt man am besten bei seinem Banknachbarn (vorausgesetzt, der Lehrerroboter schaut weg). Nach dem Test muß Roger das Starcon-Emblem reinigen. Dazu benötigt er Warntüten und die elektrische Poliermaschine. Zu finden sind diese Utensilien in der Abstellkammer gleich unterhalb des Klassenzimmers. Man begibt sich jetzt zu genanntem Emblem, welches via Aufzugscheiben zu erreichen ist. Hier stellt man die Tüten auf und benutzt die Reinigungsmaschine auf dem Siegel (das Siegel muß absolut sauber werden um die Sequenz zu beenden!). Nach der Zwischensequenz, in der Roger seinen Gegenspieler und die Mutter seines Sohnes kennenlernt, begibt man sich wieder zurück in den Gang mit dem Klassenzimmer, wo man am schwarzen Brett die Prüfungsergebnisse erfährt. Nach der nun folgenden Sequenz befindet sich Roger in seinem eigenen! Putzraumschiff. Im Raumschiff kann sich Roger erst einmal umschauen und dabei aus dem Werkzeugkasten gleich die Sicherung, den Laserschneider, den Locher und die Anti-Säure-Tabletten mitnehmen. Aus der Luftschleuse, in die man kommt, wenn man den roten Knopf im Raum mit dem Werkzeugkasten drückt, nimmt man aus dem Schrank hinten rechts die Sauerstoffmaske und -flasche mit. Zur allgemeinen Belustigung sollte aber auch einmal der Schrank auf der linken Seite geöffnet werden. Anschließend begibt man sich zurück auf den Pilotensessel. Nun läßt man sich mittels Funkoffizier Flo Abflugerlaubnis erteilen (HAIL STARCON). Um den ersten Müllabholflug erfolgreich einzuleiten, gibt man dem Navigator Droole zuerst einmal den Accesscode von Gangularis und teilt ihm dann mit, daß er auf LITE SPEED gehen soll. Wenn die Nachricht kommt, daß man dem Ziel nahe ist, gibt man den Befehl auf REGULAR SPEED zu schalten. Nach diesem Grundschema verlaufen alle Flüge, bei Planeten muß man jedoch noch vor dem Beamen in den STANDARD ORBIT um den Planeten gehen, sonst könnte der Ausflug lethale Folgen haben.

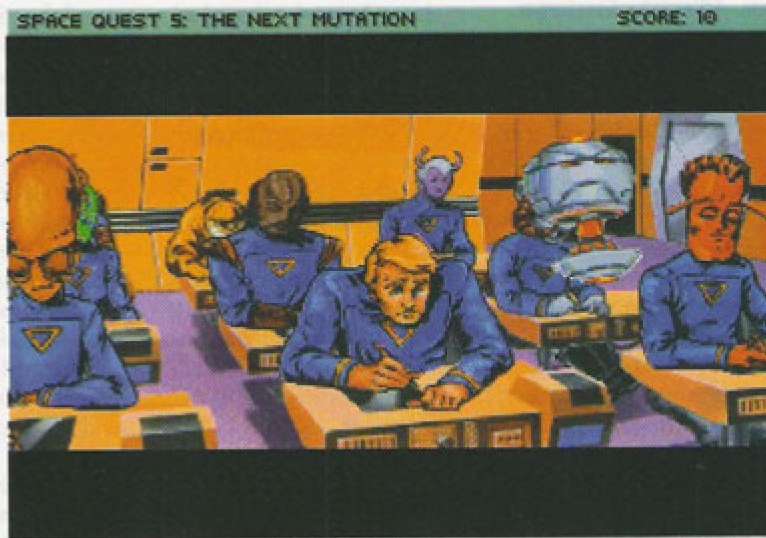



Zum Aufsammeln des Mülls benötigt man nur das RRS System. Es folgt nun eine Zwischensequenz a la 2001 - Odyssee im Weltraum. Auf die Meldung des Bordingeneurs hin sieht sich Roger sein neues Haustier, das er beim Müllsammeln "erworben" hat, genauer an. Um die Verwandlung des Raumschiffes in einen Schweizer Käse zu unterbinden, wird das kleine Alien im Labor eingefangen. Um ihm seine ätzenden Eigenschaften abzugewöhnen, wird es zusammen mit den Anti-Säure-Tabletten im roten Behälter einquartiert. Weiter geht's zur nächsten Müll-Begegnungsstätte beim Planeten Peeu. Nach erfolgreicher Bergung fliegt man nach Kiz Urazgubi, wo wir die Begegnung mit WD40, der freundlichen Killer-Androidin von nebenan, machen. Roger beamt nun runter auf den Planeten (Beam-Pad im Labor mit dem Befehlssymbol anklicken). Dort sollte man ständig in Bewegung bleiben! Im Bild mit der Baum-Brücke muß man möglichst weit auf den Ast nach oben gelangen damit dieser abbricht. Im Tümpel angekommen reiht man den Ast in sein Inventar ein. Mit diesem Ast begibt man sich in das vorherige Bild und bringt die Bananenstaude am rechten Bildrand mit dem Stock zum Schwingen. Nun greift man sich schnell eine von den Früchten. Weiter geht es ganz nach oben. Man wartet so lange bis die Androidin im Tunnel ist und schickt ihr dann per Stock den Felsbrocken entgegen. Wenn man zum untersten Pool wandert, sieht man wie die Androidin, nun erheblich erregter, aus dem Wasser steigt. Man versteckt sich nun schnell in der hohlen Baumstamm-Brücke und steckt der Androidin, sobald sie gelandet ist, die Banane (vom Baum!!) ins Getriebe. Nachdem WD40 vor Freude explodiert ist, sammeln wir ihren Kopf ein und lassen uns mittels Funkgerät nach oben beamen. Den Kopf überreicht man Bordingeneur Cliffy und erhält von diesem eine Fernsteuerung. Mit dieser und Cliffy beamt man zurück auf den Planeten. Man begibt sich zu dem einsamen Plateau ganz rechts, wo das unsichtbare Raumschiff gelandet ist. Mit der Fernsteuerung öffnet man die Luke und geht an Bord. Rechts befindet sich ein Safe mit dem Tarnmodul. Durch Verstellen der Hebel läßt sich der Safe öffnen und man kann das Cloaking Device herausnehmen. Nun nichts wie raus aus dem Raumschiff, um sich gemeinsam mit Cliffy wieder an Bord der Eureka zu beamen. Nach getaner Arbeit geht es jetzt erst einmal zur Erholung zur Space Bar. Nach dem Runterbeamen setzt man sich zu seiner Crew, wo man von einem Vertreter



angesprochen wird, der einem seine Visitenkarte und eine Packung Space Monkeys überläßt. Anschließend "vernichtet" man Captain Quirk in einer Partie Battle Cruiser (Schiffeversenken in 3D). In der folgenden Zwischensequenz sieht Roger wie Cliffy wegen einer Schlägerei festgenommen wird. Um ihn zu befreien, setzt man sich zurück an den Tisch und schüttet die Packung Space Monkeys in sein Getränk. Als nächstes geht man in den Inhaftierungsblock und schaltet das Kraftfeld ab. Nun beamt man sich zurück auf die Eureka, um das kleine Alien abzuholen. Und zurück geht es zu Cliffys Zelle, wo man die Zellentür von Rogers kleinem Freund öffnen läßt. Nun sind wieder alle auf der Eureka vereint. Die nächste Tour geht nach Klorox II. Dort geht man in den Orbit und beamt sich runter. Jetzt wird´s spannend (es empfiehlt sich zu saven!). Man betritt das Gewächshaus, wo man von einem Monster angefallen wird. Roger muß jetzt versuchen dessen Spucke auszuweichen. Nach einigen Versuchen wird das Monster von Droole niedergeschossen. Nach der Zwischensequenz nimmt man sich das Papier, das das Monster verloren hat und liest es. Den Code gibt man nun in den Computer ein, wo man das Tagebuch lesen sollte. Zurück geht´s auf die Eureka, wo wir von Flo erfahren, daß ein Hilferuf von der Goliath aufgezeichnet wurde. Man nimmt sofort Kurs auf den Planeten Thrakus und beamt auf dessen Oberfläche nachdem Roger die Sauerstoffmaske aufgesetzt hat. In der Rettungskapsel schaltet man den Sender ab und nimmt den Mantel mit. Nun wird man von Bea angegriffen, worauf man fast in den Abgrund stürzt. Man reicht Bea den Mantel und gibt einen Funkspruch an die Eureka ab, bevor man selber hinaufsteigt. Das war Rettung in letzter Sekunde. Im Transporterraum angekommen erfährt man von Bea, daß sie auch infiziert ist. Bevor man sie nun in der Cyro-Kammer zehn Sekunden lang einfriert, steckt sie einem noch das Warpmodul zu. Jetzt wird die Eureka leider von der Goliath entdeckt, worauf man Droole EVASIVE ACTIONS befiehlt. Auf die Frage von Droole gibt man den Befehl sich in das Asteroidenfeld zurückzuziehen. In der Zwischensequenz wird Cliffy ins All geschleudert und man begibt sich sofort in die Luftschleuse, um den EVA-Pod zu besteigen. Man nähert sich Cliffy und rettet ihn mit dem Greifarm, wenn "Target in Range" auf dem Bildschirm erscheint. Die Eureka fliegt jetzt zur Raumstation von Genetix (41666). Man beamt sich herab, worauf man in etwas veränderter Gestalt unten ankommt. ("Die Fliege" läßt grüßen). Man summt zur Felswand hinter dem Wasserfall, wo man durch den Codekartenschlitz in das Geheimlabor eindringt. Hier kann man auf dem Touch-Screen-Computer wüten und findet dabei einige interessante Sachen heraus. Besonders interessant ist das SECURITY-SYSTEM. Jetzt fliegt Roger zurück zum Teich, wobei man solange am rechten Rand des Tümpels rumschwirrt, bis ein Frosch aufs Funkgerät springt (vorher saven!). Nach der Unterredung mit Flo führt man Cliffy zum Müllcontainer und erhält dann seinen richtigen Körper zurück. Man verschafft sich Zutritt zum Geheimlabor, indem man mit dem Locher eine Würfel-Fünf in die Visitenkarte stanzt. Man eignet sich die Flasche mit dem flüssigen Stickstoff an und beamt zurück zur Eureka. Im Transporterraum wartet das Alien mit einer guten Idee auf Roger: Man muß Bea nur einmal manuell beamen um sie zu heilen. Dazu muß man Bea allerdings erst einmal auftauen (zehn Sekunden Defrost!). Man fliegt jetzt zum Endkampf beim Planeten Gingivitis. Nachdem die Eureka angekommen ist und WD40 meldet, daß die Goliath in zehn Sekunden in Sichtweite kommen wird, befiehlt man Cliffy über den Bordfunk (eine von den drei rechten Tasten), das Schiff zu tarnen (CLOAK SHIP). Jetzt läßt man sich von Cliffy in den Bauplan der Goliath einführen und begibt sich danach mit dem EVA-Pod an die Stelle, an der Cliffy die wenigsten Mutanten vermutet. Man verschafft sich mit dem Laser Zugang. Man wartet ab, bis der Wachmann verschwunden ist, setzt dann das Warpmodul in den Warpantrieb ein und verschwindet durch die Tür links hinten. Man schlüpft in den Belüftungsschacht am Boden und robbt seinen Weg durch mehrere Aufzugschächte in die zweite Etage. Hier sucht man den roten Knopf zur Deaktivierung der Schutzschilde und drückt ihn. Nach der Zwischensequenz wartet man bis alle Mutanten vollständig auf dem Transporterfeld stehen und gibt dann das Zeichen zum Beamen. Nach Quirks Flucht beamt man zurück zur Eureka und gibt Droole den Befehl zum Saugen (RRS-System). Jetzt schaltet man die Selbstzerstörung ein (ganz rechter Knopf), worauf Flo und Droole das Schiff verlassen. Man befreit jetzt Bea im Transporterraum und versucht auf die Goliath zu beamen. Dummerweise ist die Sicherung kaputt und man muß noch mal zurück in den Mittelteil des Schiffes, um im Sicherungsschacht hinten rechts die Sicherung oben in der Mitte mit der im Inventar auszuwechseln. Jetzt geht man zurück zur Transportplattform und beamt sich zusammen mit Bea und dem Alien (seufz!) auf die Goliath. GAME OVER - MISSION COMPLETED.

**Andreas Waas & Lars Geiger**






# LESERBRIEFE

## Wettrüsten

Ich schreibe zu dem Brief "Wettrüsten" von Konstantin Welke (Heft 3/93) und ich muß sagen, ich bin voll und ganz seiner Meinung, obwohl ich nicht mit einem 386er gestraft bin und mich den stolzen Besitzer eines 486er DX2 (50 MHZ) nennen kann, oder besser gesagt konnte! Als ich mir diesen Computer zulegte (und dafür satte DM 6.000 auf den Tisch blättern mußte) hatte ich damit die ultimative Spielemaschine erworben. Doch das blieb sie nicht lange. Schon bald darauf erschien "Links 386 Pro" und ich sah mit meinen "lächerlichen" 4 MB Hauptspeicher ziemlich alt aus. Lange Ladezeiten waren die Folge. Und ich war wirklich geschockt, als ich ein paar Monate später feststellte, daß es mir bei "Comanche" ebenso erging, und daß das Spiel in der hohen Auflösungsstufe sogar ruckelte! Selbst bei "Wing Commander 2" wird während des Spiels nachgeladen, was mich wirklich nervt.
Manchmal trauere ich den Zeiten nach, als der Amiga noch der Traumcomputer war und die meisten Freaks einen C64 oder CPC besaßen. Auch ich hatte (und habe) so einen Colour Personal Computer auf dem Schreibtisch und Spiele wie "Boulder Dash" oder "R-Type" konnten mich stundenlang an den (damals noch flimmernden) Monitor binden. Heute gibt es zwar viele technisch brillante Spiele mit Sprachausgabe und Digi-Szenen, aber die guten Ideen sind den Programmierern wohl ausgegangen. Wo sind die "Ja, ich komme gleich. Nur noch diesen Level"-Spiele hin? Was nützt denn all der Kram, wenn das Adventure an einem Tag durchgespielt, der Flugsimulator in einer Nacht zur Perfektion beherrscht wird, weil man alles schon von anderen Programmen kennt? Wirklich neue Ideen wie "Populous" oder "Lemmings" sind rar geworden. Im übrigen habe ich keine Lust, mir im nächsten Jahr einen neuen Computer mit P5 Prozessor, TIGA-Grafik und Windows NT zuzulegen, nur damit ich weiterhin zukunftssicher arbeiten (und spielen) kann. Ein Appell an alle Programmierer: Laßt Euch lieber mal etwas Neues einfallen, anstatt lieblos alte Spielideen mit neuer Grafik und Bombastsound zu versehen!
Zum Schluß noch eine Frage: Wenn es so ist, daß Spiele nur, oder zumindest hauptsächlich, wegen der Raubkopierer so viel kosten, warum bekomme ich Spiele dann vom Großhändler bis zu 50% billiger als im Laden?
Im übrigen wünsche ich mir, daß diese "geben sie das 5. Wort in der 3. Zeile des 7. Absatzes auf der Seite 44 ein"-Abfragen aufhören. Benutzt Codescheiben oder Ähnliches!

**Rüdiger Steidle**

✗ *Tja - auch ich denke manchmal wehmütig an die Zeiten zurück, in denen es noch Spiele gab, die mich nächtelang fesseln konnten und nur lächerliche 64 KB Speicher benötigten. Allerdings muß ich auch zugeben, wenn ich mir heute "Boulder Dash" oder Ähnliches ansehe, treibt mir die Grafik doch Tränen in die Augen. Da sind wir inzwischen verwöhnt. Ein Spiel mit derartiger Grafik kann man heute höchstens noch als PD verkaufen. Womit wir wieder beim Thema wären. Tolle Grafik und Sound haben eben ihren Preis, der sich nur allzu deutlich in den Anschaffungskosten für die Hardware äußert. Wohin das alles führen wird, weiß der Himmel. Das die Programmierer manchmal in ihren Grafikorgien den Spielspaß vergessen, ist ein unangenehmer Nebeneffekt. Allerdings muß ich die Jungs auch in Schutz nehmen! Heutzutage ist es gar nicht so einfach, noch eine völlig neue Idee für ein Spiel zu haben. Nahezu alle Möglichkeiten wurden ja schon ausgeschöpft. Kommen noch viele Filme auf den Markt, mit einem neuen Inhalt? Hier sind die Möglichkeiten ähnlich begrenzt, wie auf dem Spielemarkt. Nahezu jedes Thema wurde schon beackert - oder sehe ich das falsch? Die Antwort auf Deine Frage zum Verkaufspreis ist eigentlich ganz einfach! Der Großhändler beliefert Softwareläden. Diese müssen vom Ertrag die Ladenmiete, Personal- und was weiß ich noch für Kosten decken, und wenn noch etwas Geld zum Leben übrigbleibt, wäre das begrüßenswert. Also wird auf den Großhandelspreis noch aufgeschlagen. Versandhändler tun sich da einfacher. Sie haben i.d.R. keinen teuren Laden, arbeiten mit weniger Personal- und Lagerkosten. Hier wird man seine Spiele eigentlich immer kostengünstiger erwerben können. Allerdings kann man sich nichts aus bunten Regalen aussuchen, probespielen und bei Reklamationen ist man auf die wundersamen Wege der Post angewiesen.*

## Schlappe Karte

Hallo PC Games!
Ich kaufe mir die PC Games schon seit der Ausgabe 11/92 und bin damit sehr zufrieden. Da stimmt einfach alles: Vom Layout bis zu den Leserbriefen. Darum ein dickes Lob an Euch. Eure Zeitschrift ist wirklich spitze!!
Nun habe ich Euch aber genug gelobt und quäle Euch jetzt mit ein paar Fragen.
1. Ich besitze einen PC 386 DX 40 und habe ein kleines Problem. Mein Freund besitzt nämlich einen Computer in genau der gleichen Konfiguration. Ich habe zwar keine Ahnung, welche Grafikkarte er besitzt, aber das Spiel "Comanche" läuft bei ihm in der höchsten Auflösung und mit Wolken sehr gut, bei mir ist es nicht spielbar. Liegt es an meiner Grafikkarte mit 512 KB?
2. Wann kommt die Zusatzdiskette WW II 1946 zu Aces of the Pacific heraus? Ich bin nämlich ein begeisterter Fan dieses Spieles.
3. Werden eigentlich alle Briefe, die Euch erreichen beantwortet oder wandert die Hälfte




**Leserbriefe schicken Sie bitte an folgende Anschrift:**
**CP Verlag**
**Redaktion**
**PC Games**
**Leserbriefe**
**Isarstraße 32**
**8500 Nürnberg 60**

**Sinnwahrende Kürzungen behält sich die Redaktion vor.**

in den Müll? Wenn alle beantwortet werden, dann macht das mit meinem doch bitte auch.

**Alexander Papachritou**

*✗ Mit Fragen kann man mich nicht quälen. Mich quält es eher, wenn keiner Fragen hat!*
*1. Hier würde ich allerdings auch auf Deine Grafikkarte tippen. 512 KB sind für dieses Monstrum an Grafik wirklich etwas schlapp.*
*2. In der Ausgabe 3/93 berichteten wir darüber (Seite 60). Inzwischen sollte die Diskette aber längst in den Läden zu haben sein.*
*3. In den Müll wandert bei uns kein einziger Leserbrief. Ich gebe mir Mühe, alle zu beantworten - gelesen und zur Kenntnis genommen wird jeder - Ausnahmen finden nicht statt. Falls die Beantwortung nicht an dieser Stelle geschieht, schreibe ich im Bedarfsfall auch zurück. Leider kann ich das aber nicht immer, doch ich werde weiterhin mein Möglichstes tun.*

## Drama

Hallo Rainer,
Direkt zur Sache: Ich finde es ja praktisch gesehen ganz toll, daß Ihr Euch mit Eurer Zeitung der Zeit anpaßt und wie es sich gehört, in Eurer Aprilausgabe ein paar Aprilscherze einbaut. Generell habe ich ja nichts dagegen, sowas ist mir aber noch nie passiert...
Ich, als armer, ahnungsloser Zeitschriftenkäufer rannte - schnell wie ich bin - direkt zum Zeitungshändler um die Ecke und kaufte, vor Aufregung und Erwartung auf die Coverdisk zitternd, die PC Games 4/93. Daheim, in Schweiß gebadet, riß ich mit einem Adrenalinstoß die Coverdisk ab und kopierte sie auf meine Festplatte. Währenddessen blätterte ich schon nervös in der PC Games und sah vor meinem Angesicht den Artikel über FracPac, den revolutionären Monsterpacker. Ich, der ich mich mehrere Monate mit Fraktalen sowohl schulisch, als auch privat beschäftigte, sollte ihn nun vor mir haben? Den sagenhaften Prototypen eines Packprogramms, daß mir 15 MB Wing Commander auf sage und schreibe 1,3 MB (eine Diskette!!!) packen sollte? Ich installierte nun also von Schüttelfrost gepackt schnell - nein, noch schneller - FracPac, um seinen sagenhaften Algorithmus gleich an einer kleinen Datei auf die Probe zu stellen. So nahm ich denn ein ca. ein MB großes TIF-Bild und begann das Eingaberitual. Nun war es so weit, ich sah FracPac in seiner ersten Stunde vor meinen Augen arbeiten. Als anfangs nun die Prozente in 0,1% Schritten alle drei Minuten anstiegen, dachte ich noch: "Naja, er ist ja nicht schnell, aber es ist ja noch eine Betaversion in der Probephase. Währenddessen kannst du schon mal einen Kaffee trinken."
Gesagt getan. Ich trank meinen Kaffee und lies FracPac alleine laufen. Als ich nach zehn Minuten zurückkam, war das Programm erst bei 8% angelangt. Ich dachte noch, für eine Monsterkomprimierung geht eben etwas mehr Zeit flöten. Ich trank also noch eine Koffeinbombe, die mich zwar noch nervöser machte, aber die Zeit vertrieb. Nach weiteren zehn Minuten war FracPac trotzdem erst bei 14%. Es ging mir durch den Kopf, daß ich noch 20 Minuten Zeit hätte, und wenn ich meinen Freunden von diesem Wahnsinnsprogramm erzähle, werden die ausflippen. So wartete ich noch 20 Minuten und sah die Zehnerprozente im Dreiminutentakt vor meinen müden Augen tanzen - oder besser kriechen. Bei 52% sah ich auf die Uhr und erinnerte mich des Klassentreffens, zu dem ich heute eingeladen war. "Ein bißchen später kann nicht schaden", schoß es mir durch den Kopf. Ich wartete also eine weitere Viertelstunde und merkte langsam aber sicher Ärger in mir aufsteigen, weil ich mit zunehmender Zeit immer zappeliger wurde. Wutausbrüche, Angstschweißepidemien, Minderwertigkeitskomplexe und Depressionen trieben mich langsam, aber sicher in den psychoanalytischen Waaaahnsiiinn!!
100% - geschafft! Ich beendete das Programm und suchte hektisch nach dem Resultat. DA FAND ICH ES! Eine kleine Datei, die mich durch ihre enorme Kleinstgröße stutzig machte. Ich schaute rein und sah die Bescherung: April, April, April, April......
Gut eine Stunde nervenzermürbendes Warten, 4 Tassen Kaffee, ein verpaßtes Klassentreffen und dieser wahnsinnig komische Aprilscherz rüttelten an meinem neuronalen Nervensystem. Nach einer Art von Kreislaufzusammenbruch mit beinahem Herzstillstand erkannten meine geschundenen Augen die harte Realität. Ein geradezu §$&%="#... Aprilscherz der PC Games.
Dafür hätte ich euch zu diesem Zeitpunkt einzeln und eigenhändig durch das Krematorium fahren können. Biiittee, biiitee liebe Redaktion, sagt meinem gutgläubigen Gewissen, daß dieser Artikel nicht nur ein Gag war, sondern tatsächlich eine Vollversion bald zu haben ist.
Daß mein erschütternder Leserbrief ein bißchen lang geworden ist - ließ sich nicht vermeiden - tut mir leid, aber ich mußte Euch einmal sagen, in wie tiefe, emotionale Bewußtseinsebenen ihr mit Eurer verdammten Rumscherzerei vorgedrungen seid.
Ich würde mich sehr freuen, wenn Du eine Stellungnahme dazu abdruckst.
Anmerkung: Klein geschriebene Anreden sprechen für kleine, unverschämte, herumscherzende Redaktionsmitglieder!

**Michael Joest**

*✗ Als unser guter Christian (Müller) uns den Aprilscherz das erste Mal zeigte, meinten wir noch: "Das glaubt Dir eh keiner. Darauf fällt doch niemand herein!" Wer konnte ahnen, daß dieser Gag derartige Folgen zeigen würde. Ich bin erschüttert! Leider kann ich Dir die Zeit, Nerven und das Klassentreffen nicht ersetzen (war bestimmt tot langweilig!), aber wenigstens die vier Tassen Kaffee. Ich habe sie eigenhändig von unserer Sekretärin aufbrühen lassen und sorgfältig verpackt. Sie werden Dir in den nächsten Tagen durch den Paketdienst zugestellt.*

## Trauma

PC Games, die Nummer 1, das meistverkaufte Spielemagazin mit Diskette, in Deutschland! Wie lange noch? Überprüfen Sie Ihre Programme??? Da ich weiterhin dafür sorgen möchte, daß Ihre Zeitschrift Nr. 1 bleibt, fordere ich Sie auf, mir eine funktionierende Version von FracPac oder eine andere Wiedergutmachung zuzuschicken. Da ich nicht glaube, daß Sie einen treuen Leser verlieren wollen, vertraue ich darauf, daß Sie mein Vertrauen Ihnen gegenüber wieder stärken.
Mit einem vorausschauenden Dankeschön und freundlichen Grüßen:

**Michael Haase**

*✗ Ich möchte mich ungern wiederholen oder Ihnen zu nahe treten - Ihre Version von FracPac hat funktioniert (siehe "Drama")! Würden Sie wirklich wegen eines Aprilscherzes Ihr Vertrauen verlieren? Daß Sie so wenig Humor haben, kann ich mir nicht vorstellen. Heben Sie FracPac einfach ein Jahr lang auf und überraschen einen "netten" Bekannten mit einem "tollen, revolutionären" Programm.*

## Kundendienst

Sehr geehrte Damen und Herren,
dieser, von mir verfaßte Text ist frei von Rechten Dritter, beruht auf den darin geschilderten Tatsachen, ist nicht übertrieben oder verfälscht. Ich würde mich sehr freuen, wenn Sie diesen Brief in Ihrem Magazin abdrucken würden, um vielleicht andere Computerbesitzer vor solch bösen Überraschungen zu schützen. Falls Sie Rückfragen haben, können Sie mich

gerne unter Tel.: - der Redaktion bekannt - erreichen, sowie bei der Polizeidienststelle - der Redaktion bekannt - nachfragen.
Mit freundlichen Grüßen: A. S.
Am 25.02.1993 erwarb ich von der Firma - der Redaktion bekannt - einen Streamer für knapp DM 500,-. Nachdem ich diesen eingebaut hatte, zerfleischte dieser Streamer innerhalb kürzester Zeit zwei Streamerbänder. Da dies aber schon der zweite Streamer war, den ich kaufte und der erste einwandfrei lief, konnte es sich also kaum um einen Fehler meinerseits handeln. So fuhr ich am 1.3.93 wieder zu dieser Firma, um den Streamer umzutauschen. Da es sich nicht um ein Ladenlokal handelte, sondern um eine Bürostätte, blieb ich bei der Dame an Empfang hängen, die mich darüber aufklärte, daß dieses Gerät zur Reparatur müsse. Da der Streamer aber schon beim Einbau einen Defekt aufwies, wollte ich ein gleichwertiges Gerät oder mein Geld zurück. Als ich den Leiter der Geschäftsstelle sprechen wollte, bat man mich zu gehen und legte meinen Streamer vor die Eingangstür. Ich wartete trotzdem. Gute 15 Minuten später kam ein Mann aus einem Büro und schrie mich mit den Worten an: "Ich bin hier der Chef!" Als ich ihm mein Anliegen erklären wollte, begann er mich auf niedrigsten Niveau zu beschimpfen. Wörter wie "A......" und "Idiot" waren da keine nennenswerten Ausnahmen. Als ich dadurch ziemlich geplättet war, drohte ich ihm mit der Polizei. Daraufhin schlug er mit dem Fuß gegen einen nahegelegenen Tisch, von dem Papier und Akten herunterfielen und sagte wörtlich: "Das waren Sie! Ich habe Zeugen!", worauf er auf seine Angestellte deutete und mir sogar gegen den Arm schlug. Macht- und wortlos ergriff ich die Flucht nach draußen, nahm meinen Streamer und wollte zur Polizei. Auf dem Weg dorthin traf ich schon einen Streifenwagen, den ich anhielt, und mit dem ich zurückfuhr. Die Polizei ging hinein, kam nach kurzer Zeit wieder heraus und erklärte mir, ich sollte mit einer Privatklage meinen Rechten folgen, sie könnten leider nichts unternehmen. Nun habe ich einen defekten Streamer, zwei kaputte Bänder und gelernt, daß bei Billiganbietern mit großen Werbeanzeigen der Kundenservice meist vor der Eingangstür bleibt.

✗ *Als ich Ihren Brief gelesen hatte, konnte ich es eigentlich kaum glauben. Sie schildern hier wirklich haarsträubende Zustände. Auf die Angabe der von Ihnen genannten Telefonnummern, Firmennamen und Orte habe ich verzichtet, um uns - und Ihnen evtl. anfallende Rechtsstreitigkeiten zu ersparen. Jedoch wurden die Tatsachen unverändert übernommen. Ich denke, daß es sich hierbei nur um einen Einzelfall handeln kann (zumindest hoffe ich das!). Leider fehlen mir hierzu die nötigen Erfahrungswerte, um ein Urteil abzugeben. Da ich der Meinung bin, daß auch andere Leser daran ein Interesse haben, möchte ich diesen Beitrag (nahezu) kommentarlos abdrucken und hoffe auf ein reges Feedback unserer Leserschaft.*

## Qualität

Ich persönlich habe die gleiche Meinung wie Hans Schremmel. Auf meiner Festplatte haben schon viele Raubkopien von etablierten Spielen mit Grafik- und Soundorgien Speicher gefressen, haben ihn aber spätestens nach drei Wochen wieder hergegeben. Nicht weil er nötig war, sondern weil der Spielspaß gefehlt hat und die Langeweile spätestens nach zehn Minuten um sich griff. Zur Zeit schlage ich mich mit Sharewarespielen durchs Leben. Hierbei halte ich besonders viel von actiongeladenen Jump & Runs. Aber auch bei ihnen wird mir spätestens nach einer halben Stunde langweilig; entweder weil ich sie schon mindestens dreimal durchgespielt habe oder weil ich an einer fiesen Stelle nicht mehr weiterkomme. Zu Zeiten in denen ich noch nicht wußte, wie man ein Spiel programmiert (heute schreibe ich selbst welche), ging ich mindestens einmal pro Woche zu einem Freund, um dort auf einem C64 zu spielen. Haufenweise Primitivspiele wie Wizard of Wor, Scramble, Space Pilot 2 erzeugten bei mir Suchtzustände, die ich immer noch nicht los bin. Inzwischen habe ich den PC kennengelernt und schätze seine (mindestens) 256 Farben und den Klang seiner Soundkarte. Aber jedesmal, wenn ich meine Spielesammlung betrachte, sehne ich mich nach einem anständigen Shoot 'Em Up, und sei es nur mit EGA-Grafik. Zur Zeit sind wir noch schwer beschäftigt, doch wenn das vorbei ist, werden wir - auf gut Deutsch - die Sau rauslassen. Wer an unseren Spielen interessiert ist, soll uns dann anrufen. Geplant sind ein actiongeladenes Shoot 'Em Up und ein sogenanntes Söldnerspiel. Jedes Spiel unterstützt mindestens vier Grafikstandards, VGA, MCGA, EGA, CGA. Wer dann anruft erfährt mehr.

**Philipp Gröschler und Team**

✗ *Das finde ich wirklich großartig! Sich beschweren ist sehr einfach. Diese jungen Leute tun etwas dagegen. Natürlich habe ich gleich zum Telefon gegriffen und den Philipp angerufen. Wenn das erste Spiel der Jungs fertig ist, werden wir gerne einen Test darüber bringen (inkl. der Bezugsadresse). Ich (und sicher auch viele Leser) sind schon mächtig gespannt, und hoffen, daß wir nicht mehr allzulange warten müssen.*

## Verschiedenes

Ich bin begeisterter Leser Eurer Zeitschrift und habe bis jetzt jede Ausgabe gelesen, obwohl ich mir nicht jede gekauft habe, sondern manchmal bei Freunden mitlese. Da ich schon mal beim schreiben bin, möchte ich meinen Senf zu einigen Leserbriefen ablassen.
1. Zum Thema "Overkill": Ich finde, er hat wirklich recht. Vier Seiten sind ein bißchen viel, trotzdem - wer diese Art Games nicht mag, braucht sie nicht zu kaufen. Wer zwingt mich denn dazu? Man kann alles übertreiben. Jedes zweite Spiel hat Gewaltszenen, ob nun gerade "Comanche", "Battle Chess" oder sogar die Lemminge, wenn man sie explodieren läßt.
2. Ein Maskottchen finde ich eine dumme Idee, da ich auch gar keine Ahnung hätte, was ich damit anfangen sollte. Außerdem kam mir die Idee irgendwie bekannt vor!?
3. Wäre es von Eurer Seite aus möglich, einige Softwareversandfirmen zu checken? Wie ist ihre Lieferzeit? Wie unterscheiden sie sich preislich von anderen Firmen? Ist die Firma seriös? Vielleicht könnt Ihr das einmal als Sonderseiten einbauen?
4. Was passiert eigentlich mit den Testmustern der Spiele?
5. Rainer! Wie kommt man dazu ein kleiner Psychiater für schreibwütige Leser zu werden?

**Stephan Rambow**

✗ *Obwohl wir es natürlich lieber sehen würden, wenn Du Dir immer Deine eigene PC Games kaufst, freuen wir uns über jeden Leser. Zur Sache:*
*1. Ich finde nicht, daß wir Gewalt überbewerten. Wenn sie in Spielen vorkommt, werden wir ohne besonders erhobenen Zeigefinger darüber berichten - aber extra herausstellen werden wir sie auch nicht.*
*2. Das Echo nach einem Maskottchen war nicht gerade berauschend, sooo viel Sinn macht es auch nicht, also werden wir es lassen.*
*3. Eigentlich eine gute Idee - AAABER......*
*4. Die behalten wir. Was dachtest Du denn?*
*5. Durch eine Verkettung unglücklicher Umstände.*



# Hotline

### Windows 4.0

In letzter Zeit beginnt die Gerüchteküche um Windows 4.0 gewaltig zu brodeln. Leider widersprechen sich die Aussagen sehr oft. Habt Ihr schon Informationen darüber? Was ist nun wirklich dran?

**Thomas Müller**

✔ *Wenn ich nun behaupten würde, wesentlich mehr darüber zu wissen, wäre das stark übertrieben. Aber halten wir den Kopf schräg (mehr Hirn auf einer Seite!) und fassen zusammen: Windows 4.0 wird nicht vor 1994 fertig werden. Der Preis steht noch in den Sternen (oder sonstwo). Es wird nicht mehr auf DOS angewiesen sein und eine reine 32 Bit-Architektur haben, ähnlich wie Windows NT. Alle User die nicht mindestens mit einem 386er, 486er oder besser aufwarten können, werden sowieso in die Röhre gucken. Alle Funktionen von Windows für Workgroups und Video für Windows werden implementiert sein. Es wird echt (?!) multitasking fähig sein, allerdings sind dabei 4 MB als Tropfen auf den heißen Stein anzusehen. Das war´s auch schon. Der Rest wäre wildes Gerüchteverbreiten.*

### A=B?

Ich habe schon verschiedentlich versucht Programme zu installieren, die gnadenlos die Disketten in Laufwerk "a" haben wollten. Zuletzt war das bei meinem Umstieg von MS-DOS 3.1 auf 5.0 der Fall. Da mein "a"-Laufwerk ein 3,5" Laufwerk ist und diese Disketten mir nur in 5,25" zur Verfügung standen, wollte ich es (erfolglos) vom zweiten Laufwerk aus versuchen. Um in Zukunft derartige Umstände zu vermeiden, wollte ich anfragen, ob es nicht möglich ist, die Laufwerke "a" und "b" miteinander zu vertauschen.

**Jens Neuner**

✔ *Im Prinzip ja (wo habe ich das schon einmal gehört?). Es gibt da die eine oder andere Möglichkeit. Am sichersten ist es, die Controllerkabel umzustecken. Vorsicht - danach aber unbedingt die Werte im Setup entsprechend ändern!! Wenn ich die Wahl hätte, würde ich es aber vorziehen mir die Disketten im richtigen Format zu besorgen.*

### Wechselhaft

Ich habe vor, mir einen PC, 386 - 33 MHZ, 4 MB RAM zu kaufen, da ich ihn als Sonderangebot sehr preiswert bekäme. Der Verkäufer versicherte mir, wenn mir der Rechner einmal zu langsam werden würde, könnte ich immer noch später den Prozessor gegen einen Schnelleren (40 MHZ) austauschen. Das sei problemlos möglich. Da ich ein vorsichtiger Mensch bin, würde ich erst gerne einen Rat von Leuten bekommen, die kein Geld daran verdienen.

**Beate Krisel**

✔ *Der Rat des wohlmeinenden Verkäufers war teilweise sogar richtig. Allerdings genügt es nicht, nur den Prozessor auszutauschen - es muß mindestens noch der Quarz, der die Taktfrequenz steuert, mit ausgetauscht werden. Leider ist das nicht bei allen Rechnern so ohne Weiteres möglich - dann muß die Hauptplatine ausgetauscht werden. Ich würde den Worten dieses jungen (?) Mannes jedenfalls wenig Glauben schenken.*

### Error

Mein Computer (486SX) nervt mich seit kurzem immer mit der Meldung "Parity Error". Habe ich nun etwas falsch gemacht oder ist er kaputt. Wenn ja - woran kann das liegen? Da ich blutiger Anfänger bin, möchte ich um eine Erklärung in einfachen Worten bitten.

**Phillip Brosek**

✔ *Schon wieder eine Frage, die mich etwas ins Schleudern brachte.*
*Vereinfacht gesagt, geschehen in Ihrem Speicher z. Z. zwei Dinge gleichzeitig, die der Rechner nicht unter einen Hut bringen kann. Wenn Sie Glück haben, sind nur einige Ihrer Speicherchips defekt, was durch Austauschen zu beheben wäre. Allerdings kann es auch sein (wahrscheinlich sogar), daß der DMA-Controller bei seinen Ahnen ist. Dann wird es schwer. Im ungünstigsten Fall (der nahezu immer auftritt) muß er vom Motherboard abgelötet - der Ersatz mittels Lötkolben eingesetzt werden. Eine Beschreibung der Platine wäre zwingend notwendig. Da diese Dinger (der Controller - nicht die Beschreibung) Wärme ganz schlecht vertragen, bedeutet eine Berührung mit dem Lötkolben den Exitus. Ich würde von heroischen Selbstversuchen abraten und die Gelegenheit nutzen, wieder einmal den Fachhändler Ihres Vertrauens zu besuchen.*

### Optimismus

Ich besitze einen 386SX mit 25 MHZ Taktfrequenz, 2 MB RAM und einer 40 MB Festplatte. Jetzt möchte ich mir Windows 3.1 zulegen. Da Ihr geduldig alle Fragen beantwortet habt, möchte ich wissen:

1. Reicht die Kapazität meiner Festplatte für Windows aus?
2. Reicht der Speicher meines PCs aus?

Ich hoffe, daß Ihr meine Fragen beantwortet.

**Thorsten Detsch**

✔ *Die Platte ist sicher groß genug um Windows darauf zu installieren. Solltest Du aber noch andere Programme laufen lassen wollen (auch unter Windows), wird es sehr schnell sehr eng. Auch über Deinen Speicher würde ich gerne etwas Nettes sagen, aber eigentlich kann ich Dir nur raten, auf Deinem Rechner lieber auf Windows zu verzichten. Du wirst keinen Vorteil davon haben, die Nachteile werden Dich vorzeitig altern lassen. Bleibe lieber bei DOS-Anwendungen.*

### Feste Platte

Leider bin ich gezwungen, beruflich viel mit meinem Computer (486SX 120 MB Festplatte) zu arbeiten. Da es sich um ein sehr "schlankes" Gerät handelt, sind die Einbaumöglichkeiten recht begrenzt. Da meine Platte jetzt schon voll ist, würde es mich interessieren, ob es Festplatten gibt, die in einen Schacht für das zweite (unnötige) 3,5" Laufwerk passen, und falls ja - welche Kapazität sie maximal haben.

**Walter Schuster**

✔ *Da dürften Sie keine Probleme haben. Natürlich gibt es Festplatten, die in einen 3,5" Schacht eingebaut werden können. Die Firma "Western Digital" in München bietet für ca. DM 1900,- solch eine Platte mit 420 (!) MB an. Damit sollten Sie erst einmal ein Weilchen auskommen.*



# High-Tech-Games

**Nicht nur Origin oder Sierra beglücken die Spielergemeinde mit 20 MByte-Monstern und Speicherfressern, auch die Sharewareautoren rüsten auf. Bestes Beispiel sind die in dieser Ausgabe vorgestellten Spiele. Solar Winds, Zone66 und Dare to Dream von Epic Megagames, Megatron von Jürgen Egeling Computer und das polnische ElectroBody stellen hohe Ansprüche an die Hardware. Optimaler Spielspaß? Nur mit einem gut ausgerüsteten 386er!**

## Solar Winds




Solar Winds ist eine Mischung aus Arcade-Game und Rollenspiel. Dazu kommt eine exzellente grafische Umsetzung der Spielidee. 256 Farben, ein knackiger Soundtrack und sauber animierte Grafiken lassen keine Langeweile aufkommen. In Solar Winds schlüpfen Sie in die Rolle von Jake Stone, einem intergalaktischen Kopfgeldjäger. Bei der Ausführung der verschiedenen Aufträge erleben Sie zahlreiche Abenteuer. Geschickt müssen Sie sich gegen feindlich gesonnene Menschen, Aliens und allerlei andere Wesen verteidigen. Dabei ist nicht nur ein flinker Feuerknopf notwendig, sondern oft ist ein Gespräch die bessere Lösung. Nicht selten entpuppen sich angebliche Feinde als nützliche Verbündete. Wie im richtigen Leben kommen dabei manches Mal erstaunliche Tatsachen zum Vorschein. Hier Wahrheit und Lüge auseinanderzuhalten und den richtigen Weg einzuschlagen, ist gar nicht so einfach. Vergessen Sie deshalb das Speichern nicht. Solar Winds besteht aus zwei Episoden, "The Escape", die erste Episode ist Shareware. In der zweiten Folge "Universe", für die Sie sich registrieren lassen müssen, geht es dann um die Rettung der ganzen Menschheit. Fazit: Solar Winds ist eine interessante Kombination aus Denk- und Geschicklichkeitsspiel-Elementen. Animation und Sound in gewohnt guter Epic-Qualität runden die Story positiv ab.



**Solar Winds Vol.1 "The Escape"**
**Weltraum Adventure**

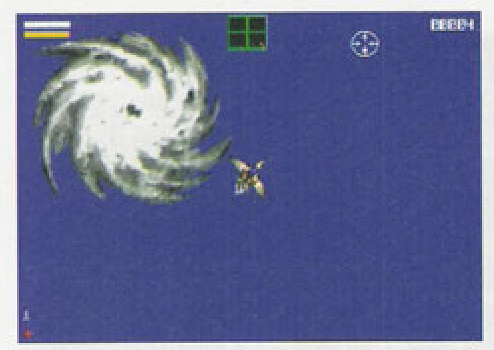
AT (286er) mit 512 Kbyte RAM, Festplatte, VGA-Grafik, MS-DOS 3.x, SoundBlaster, Joystick und Maus werden unterstützt.

| | |
|---|---|
| Designer | Epic MegaGames |
| Registrierung | DM 59,- |
| Muster von | CDV, Karlsruhe |

## Zone 66



Epic MegaGames hat wieder gewaltig zugeschlagen, neben Solar Winds, hat das Team um Tim Sweeney mit Zone 66 ein Hightech-Ballerspiel der Spitzenklasse herausgebracht. Vom Aufwand her ist Zone 66 momentan DAS Highend-Spiel der Sharewareszene. Das Programm wird am besten über eine



Bootdisk gestartet (ein absolutes Novum für ein Shareware-Spiel). Eine herbe Enttäuschung für alle AT-Besitzer: Zone 66 läßt sich nur auf einem 386er mit mindestens 2 MByte Hauptspeicher spielen, auf der Festplatte sollten dann nochmal 2 MB frei sein. Zone 66 ist zwar extrem anspruchsvoll, was die Hardware angeht, doch der Aufwand ist gerechtfertigt. Zone 66 setzt Maßstäbe im Shareware-Actionsektor! Dank des 32-Bit Zugriffes ist das Spiel extrem schnell und die 3D-Scrolling-Effekte tragen den Namen "räumlich" zu recht. Die fantastischen Grafiken (alle in 256 Farben) und die ausgefeilten Soundeffekte machen den Reiz dieses Spieles aus. Nach einem filmähnlichen Vorspann geht's dann mit der Story los: Sie sind Pilot und kehren zu Ihrer Basis zurück, oder besser zu dem, was von der Basis übriggeblieben ist, nachdem sie von feindlichen Raketen angegriffen wurde. Ihre Aufgabe ist es, die unbekannten Feinde aufzuspüren und zu vernichten. Nachdem Sie Ihren Flieger bewaffnet haben (zur Verfügung stehen Raketen und vier verschiedene Bombentypen), heben Sie ab und los geht die Schlacht. Jede der acht Missionen ist vollgepackt mit Feinden. In der Luft stürzen sich die feindlichen Flieger wie Hornissenschwärme auf Ihr Flugzeug. Vom Boden aus werden Sie von der Atillerie unter Beschuß genommen. Sie müssen nicht nur den Geschossen ausweichen, sondern Industriekomplexe, Bunker und andere Gebäude zerstören. Wenn Ihr Flugzeug während des Kampfes beschädigt wird, müssen Sie einen Landeplatz finden (das Radar hilft dabei), um den Flieger wieder zu reparieren. Fazit: Exzellente, abwechslungsreiche Grafiken und ein rasanter Spielverlauf machen Zone 66 zum absoluten Hit unter den Shareware-Spielen.



**Zone 66**
**Action**

386er, 486er, mit 2 MByte RAM Festplatte, MS-DOS 3.x, VGA-Karte, Joystick, SoundBlaster Adlib- oder Gravis Ultrasoundkarten empfohlen

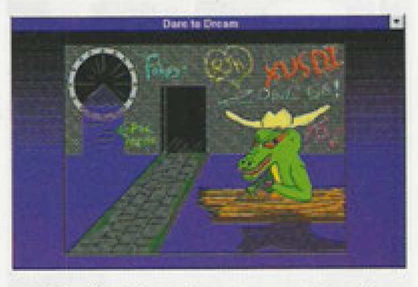
| | |
|---|---|
| Designer | Epic MegaGames |
| Registrierung | DM 49,- bis DM 79, je nach Anzahl der Missionen |
| Muster von | CDV/Karlsruhe, Diskette 12104 |

## Dare to Dream

Es wird zwar oft bestritten, aber auch unter Windows kann man spielen. Mit Dare to Dream bringt Epic Megagames ein weiteres großes Spiel für diese Oberfläche heraus. Dare to Dream ist ein Adventure. Sie sind Tyler Norris, ein zehn Jahre alter Junge mit einer lebhaften Fantasie. Eines Nachts erwachen Sie und stellen fest, daß Ihre Träume Wirklichkeit geworden sind. Sie befinden sich in einer einsamen und nicht sehr




vertrauenerweckenden Gegend in einer unbekannten Stadt. Nun müssen Sie sehen, wie Sie wieder ins warme Bettchen zurückkommen. "Sehen, reden, herumgucken" heißt die Devise. Dare to Dream verfolgt das Konzept des "intelligenten Mauszeigers". Das heißt, der Mauszeiger verändert je nach Situation seine






Gestalt. Eine Hand signalisiert beispielsweise, daß Sie diesen Gegenstand aufsammeln können. Aber die Maus kann mehr als nur Sachen aufsammeln oder Türen aufschließen. Sie können mit Hilfe des Mauszeigers all die Gestalten die sich in dem Spiel herumtreiben zu einem Plausch einladen. Cowboyhut tragende Krokodile und leicht abgedrehte Kneipenbesitzer sind dabei noch die harmloseren Typen, doch lassen Sie sich überraschen. Auf alle Fälle liefern diese Wesen wertvolle Tips und Hinweise, bis Sie schließlich das Puzzle Stück um Stück zusammenfügen können. Zwar haben die Entwickler des Spiels darauf geachtet, den Spieler nicht dauernd in tödliche Fallen zu locken (Ihre Neugier wird also in den meisten Fällen belohnt werden). Aber trotzdem sollten Sie das Spiel regelmäßig sichern, bevor Sie in eine dunkle Gruft hinabsteigen. Es gibt für jedes Problem innerhalb des Spiels eine Lösung, aber bedenken Sie: Es handelt sich um einen Traum und da gelten die Gesetze der Logik nicht immer. Ausprobieren geht bei Dare to Dream deshalb ganz klar über studieren. Fazit: Dare to Dream - ein liebevoll gemachtes Adventure voll hintergründigem Humor - legen wir allen Rollenspielfans ganz besonders ans Herz. Neulinge werden sich über den mittleren Schwierigkeitsgrad des Spieles freuen, aber auch die Rollenspiel-Profis werden an manchen Rätseln ganz schön zu knabbern haben.


**Dare to Dream Vol.1 „Darkened Room"**
**Adventure**

Windowstauglicher Rechner, SoundBlaster wird unterstützt

| | |
|---|---|
| Designer | Epic MegaGames |
| Registrierung | DM 59,- |
| Muster von | CDV/Karlsruhe |

## Megatron

Megatron ist neben Oxyd eines der besten Head-to-Head-Games der Sharewareszene. In Megatron kommandieren Sie einen schwer gepanzerten Kampfroboter. Zur Verfügung stehen







die Modelle Mad Cat und Vulture. Sie müssen in das Labyrinth des Feindes eindringen, die feindlichen Roboter aufspüren und vernichten. Ausgerüstet ist Ihr Roboter mit einem Arsenal hochentwickelter Waffen wie Laserkanonen und Impulszerstörere. Die Optik ist ausgezeichnet. Im Hauptfenster sehen Sie ein futuristisches 3D-Labyrinth, die anderen Fenster unterstützen Sie bei der Steuerung des Roboters und dienen der Kommunikation mit dem Gegenspieler. Am meisten Spaß macht Megatron, wenn Sie nicht gegen den Computer spielen, sondern gegen einen menschlichen Partner antreten. Dabei werden die Rechner entweder über ein Modem oder die serielle Schnittstelle gekoppelt. Ziel des Spiels ist es, den gegnerischen Kampfroboter zu finden und zu vernichten. Das mag einfacher klingen, als es ist, denn zu Beginn des Spiels werden Sie und Ihr Gegner an zufälligen Stellen im Labyrinth ausgesetzt. Mit Radar und Sonar checken Sie die Umgebung ab, um Ihren Gegner zu finden. Mut, List und Geschicklichkeit sind nötig, um den gegnerischen Roboter matt zu setzen. Gerade wenn es zum Kampf kommt, ist Nervenstärke unverzichtbar, denn Megatron wird in Echtzeit gespielt. Das bedeutet, wenn Sie Ihren Gegner beschießen, kann er sich sofort wehren. Sie müssen also nicht nur die Waffen bedienen, sondern auch ihre Schildenergie im Auge behalten und gegebenenfalls flüchten. Machen Sie sich also mit der Steuerung vertraut! Fazit: Mit Megatron legt das Stanly Design Team eines der



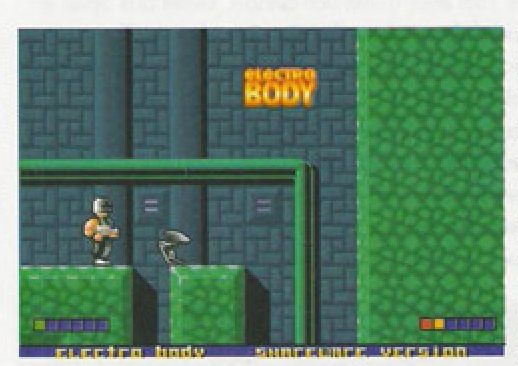
wenigen wirklich guten Head-to-Head-Games der Shareware-szene vor. Wer mit einem Kumpel mal so richtig eine Nacht vor dem Rechner versacken will, sollte es mal mit Megatron versuchen.

**Megatron 6.0**
**Action**

386er mit 25 MHz und 640 KByte RAM, Festplatte mit 1,5 MByte Platz, MS-DOS 3.x, VGA-Karte, Maus, SoundBlaster-, Adlib-Karten werden unterstützt

| | |
|---|---|
| Designer | Stanley Design Team |
| Registrierung | DM 48,- |
| Muster von | Jürgen Egeling Computer, Karlsruhe |

## Electro Body




Electro Body, ein Jump & Run-Spiel aus Polen kann den Apogee-Produkten durchaus das Wasser reichen. Electro Body ist wie Zone 66 ein Speicherfresser, unter 580KByte freiem Hauptspeicher ist kein Spiel möglich. Die detailreichen Grafiken und das umfangreiche Soundmodul benötigen eine ganze Menge Platz. Die Story: Jack forscht in einer Raumstation, die eines Tages von Außerirdischen überfallen wird, dabei werden nicht nur die Wachmannschaften, sondern auch seine Familie getötet. Jack kann in einem winzigen Raumschiff fliehen und schwört Rache. Zu diesem Zweck läßt er sich von den geschickten Chirurgen des Planeten Xepton in einen Cyborg (remember RoboCop) verwandeln. Diese Wesen besitzen die Schläue und Intelligenz eines Menschen und die Kampfkraft und Zähigkeit eines Roboters. So gerüstet dringt Jack in die Weltraumstation ein. Ihre Aufgabe ist es nun Jack sicher durch das Labyrinth der Gänge zu bringen. Fallen, Teleporter und eine anfangs sehr schwache Bewaffnung sind dabei die größten Hindernisse. Fazit: Durch seine farbenprächtigen Grafiken und die exzellente Animation ist Electro Body nicht nur für die Fans des Jump & Run-Genres ein absolutes Muß.



**Der PD - und Sharewaremarkt beinhaltet sehr viele brauchbare Spiele, die sich hinter ihren kommerziellen Vorbildern längst nicht mehr verstecken müssen. Leider ist dieser Markt inzwischen auch sehr reichhaltig und undurchsichtig geworden - Fachliteratur darüber ist rar. Wir wollen diese Lücke schließen und Ihnen helfen, sich die besten Stücke daraus herauspicken zu können.**

## BOULDER STAR

Dieses Spiel fällt unter die Rubrik "uralt, aber gut". Angelehnt ist es sehr stark an den Klassiker "Boulder Dash". Unser Hauptdarsteller gräbt sich seinen Weg durch eine unterirdische Welt. Um einen Level zu meistern, gilt es, alle Diamanten einzusammeln und den Ausgang zu finden. Leider muß man sehr genau aufpassen, wie man seine Gänge gräbt, denn nur allzu leicht fallen einem Geröllawinen auf den Kopf, was den Verlust eines seiner drei Leben zur Folge hat. Ein Zeitlimit macht die Sache auch nicht gerade leichter. Man braucht schon eine gehörige Portion Reaktionsvermögen und Strategie dazu, um einen Level heil zu überstehen. Die Grafik ist bei diesem Spiel leider etwas mager geraten, was aber dem Spielspaß keinen Abbruch tut.

## MAH JONG VGA

Auch nicht gerade neu ist "Mah Jong". Die Umsetzung eines alten, chinesischen Brettspiels. Man muß eine Anordnung verschiedener Spielsteine durch "Wegklicken" gleicher Paare "abräumen". Steine können nur weggenommen werden, wenn sie links - oder rechts frei stehen. Ziel ist es, keinen Spielstein auf dem Feld zu




lassen. Das hört sich einfacher an, als es ist und fordert die Grübler unter uns. Die grafische Aufmachung kann man nur als gelungen bezeichnen, und auch die Bedienung läßt keine Wünsche offen. An alles wurde gedacht. Man kann die Hintergrundfarbe verändern, den Sound an- bzw. abstellen, eine Partie einladen oder abspeichern, und sich jederzeit Hilfestellung geben lassen. Ein Spiel, daß man sicher immer wieder gerne einlädt.

## BUBBLE BLOBB

Obwohl sich der Titel eher dümmlich anhört, bietet das Spiel einen enormen Suchtfaktor. Ich wollte nur einen kurzen Test machen, konnte mich jedoch für einige Stunden nicht mehr davon trennen. Das Spielprinzip ist ebenso einfach, wie genial. Sie steuern einen Ball, dessen Flugbahn sie mit den Cursortasten beeinflussen können durch verschiedene Levels. Berührt der Ball einen Stein gleicher Farbe, wird der zerstört. An einigen Stellen findet man Felder, die unseren "Flummi" die Farbe wechseln lassen, damit er auch andere Steine abräumen kann. Dann gilt es




nur noch durch ein Tor in den nächsten Level zu verschwinden. Dort erhält man ein Paßwort, damit man nicht immer vom Anfang starten muß. "Killertore" sollte man natürlich meiden. Das klingt alles sehr einfach. Die ersten Levels werden Sie auch in dieser Meinung bestätigen, aber wehe Sie versuchen ernsthaft weiterzukommen! Sehr schnell werden Sie feststellen, daß Sie es hier mit einem Kultspiel erster Güte zu tun haben. Der Sound ist zwar mager, aber durchaus hörbar - die Grafik ist bunt und detailreich. Wer sich dieses Spiel nicht besorgt, ist selber schuld, wenn er gelangweilt vor seinem Monitor sitzen muß.

**Rainer Rosshirt** ■

### Muster von:

PD-Service Berit Schwing ● Äuß. Großweidenmühlstr. 50
8500 Nürnberg 90

Der Deutsche Softwareverband

# Kartell oder kundenfreundlich?

**Einzigartig ist bislang die Gründung eines Verbandes, in dem sich die wichtigsten Softwarehersteller zusammengeschlossen haben. Im Interview mit Jürgen Göldner, dem Vorstand des Verbandes und Gesellschafter bei Rushware und Softgold, deckten wir die Hintergründe auf, die zu dieser Gründung führten.**






■ Von Hans Ippisch
















Rainbow Arts







**PCG: "Zunächst stellen sich unseren Lesern natürlich ein paar grundsätzliche Fragen. Seit wann gibt es den deutschen Softwareverband und welche rechtliche Form hat er?"**
JG: "Die Gründungsversammlung fand am 15. März 1993 statt, es handelt sich dabei um einen eingetragenen Verein. Die Eintragung steht jedoch noch aus."

**PCG: "Derzeit sind ja nur die Großen der Branche an diesem Verband beteiligt. Man fragt sich natürlich, weshalb sind die "Kleinen" wie Attic und Kaiko nicht beteiligt?"**
JG: "Das ist eine sehr gute Frage. Initiiert wurde das Ganze seinerzeit von Herrn Carmincke von Thalion und dem Rechtsanwalt Gravenreuth. Und die wendeten sich zunächst an die bestehenden Mitglieder."

**PCG: "Wie sieht es denn zukünftig aus? Wird sich der Softwareverband für die kleineren Firmen offenhalten?"**
JG: "Natürlich. Wir hatten kürzlich erst eine Vorstandssitzung, wo schon sechs Aufnahme-Anträge vorlagen. Wir haben anschließend natürlich entschieden, ob die Mitglieder werden oder nicht."

**PCG: "Wie sieht es bezüglich der Presse aus. Sollten grundsätzlich nicht alle Mitglieder werden können, die in die Softwarebranche involviert sind?"**
JG: "Das haben wir uns auch überlegt. Im Moment gibt es da jedoch ein großes Problem, denn die Statuten, die wir seinerzeit vereinbart haben, sagen natürlich, daß ausschließlich Hersteller gefragt sind. Selbst in meiner Eigenschaft als Rushware-Geschäftsführer könnte ich nicht Mitglied werden, als Softgold-Vertreter jedoch schon."

**PCG: "Was sind die grundsätzlichen Ziele, die diesem Softwareverband vorschweben?"**
JG: "Es gibt zunächst einmal sehr grundsätzliche Ziele. Das fängt an bei einer einheitlichen Verpackung, wo wir permanent Streit haben mit dem Handel, der sagt, er könne nie ein Regal für uns finden, wo man endlich einmal unsere Produkte einheitlich präsentieren könne, wie es in der Musik und Video-Branche der Fall sei. Das wäre ein Punkt. Der zweite Punkt betrifft natürlich die Auseinandersetzung mit dem Dualen System, sprich Grüner Punkt. Da gab es ja die unterschiedlichsten Auffassungen. Durch das Auftreten einer "Lobby", noch ist es ja eine kleine Lobby, kann man natürlich erreichen, daß hier nicht nur der Gesetzgeber, sondern auch die ausführenden Organe und auch der Handel, der eigentlich dahintersteckt und damit in unseren Augen nur eine Konditionsverbesserung erreichen will, doch entsprechende Zugeständnisse machen. Ein simples Beispiel: Wenn Sie eine Schallplatte kaufen, nehmen Sie die ja nicht raus, legen die in irgendeine Ablage und schmeißen das Cover weg. Und bei einem Spiel gehe ich auch nicht davon aus, daß Sie die Disketten in die Box stecken, die Anleitung in das Bücherregal schieben und die Verpackung wegwerfen."

**PCG: "Das Problem liegt doch darin, daß Kaufhausketten aus diesem Grunde keine Kunststoffverpackung für Budgetspiele akzeptieren, während sie für CDs die genau gleiche Verpackung hinnehmen. Dies ist doch sehr unverständlich."**

JG: "Und sehen Sie, wir haben innerhalb von fünf Wochen schon die ersten Erfolge in dieser Hinsicht. Wir wissen also, daß es als Aufbewahrungsgegenstand akzeptiert ist, und wenn wir auch noch einen Standard entwickeln, ist es um so besser. Gerade wir hier machen ja schon eine giftfreie Verpackung, das heißt eine umweltgerechte, dem Gesetz entsprechende Verpackung, und worauf noch ein Grüner Punkt gehört, ist die Einschweißfolie, sofern der Handel diese noch verlangt.



**Verbandsvorsitzender Jürgen Göldner**

Die nächste Sache ist natürlich, wieso plötzlich ausländische Hersteller mit einem Produkt auf den deutschen Markt kommen, wo auf der Verpackung der Grüne Punkt aufgedruckt ist. Wenn man sich dann die Verpackung anschaut und die zum Drucker gibt, erhält man eine Analyse mit dem Ergebnis "Hochgiftig!". Ruft man dann den Hersteller an und fragt ihn, wieso er den Grünen Punkt drauf hat, erhält man als Antwort, daß dieser Punkt doch jetzt auf allen Produkten in Deutschland sein muß. Fragt man ihn, ob er einen Vertrag mit dem Dualen System hat, erfährt man, daß der Grüne Punkt nur munter aufgedruckt wurde. Tja, und wir zahlen für den Grünen Punkt eine Lizenz,diecht gerade billig ist, wenn man die Mengen an Einheiten betrachtet, die wir hier bewegen. Aus diesem Grund halte ich es für eine ziemliche Dreistigkeit, ein legalisiertes Icon auf eine Verpackung zu drucken, ohne zu hinterfragen, wofür daß Icon eigentlich da ist. Dabei handelte es sich auch noch um einen ziemlich bekannten englischen Hersteller. Das war natürlich ein Punkt, wo wir uns gesagt haben, daß es eine gewisse Aufklärungsnotwendigkeit gibt, was der deutsche Markt verlangt. Es gibt auch hier erste Gespräche mit der ELSPA, der European Leisure Software Publishing Association, und natürlich mit der nachstgrößeren Vereinigung, der SPA. Dann gibt es noch mehrere kleinere Punkte, bei denen man Gemeinsamkeit an den Tag legen muß, beispielsweise die Anti-Rassismus-Compilation oder was man sich sonst noch so einfallen lassen kann. Es geht auch darum, sich bei Messen gemeinsam zu überlegen, ich will nicht sagen abzustimmen, das hört sich immer nach Kartell an, welche Messe man eigentlich sucht? Wir können doch eigentlich dorthin gehen, denn unsere Mitglieder sind für dieses und jenes. Setzt dies doch bitte um. Eine World Of Commodore alter Art möchten wir eigentlich nicht nochmal haben."

***...wir haben innerhalb von fünf Wochen schon die ersten Erfolge....***

**PCG: "Was außerdem als großes Manko der Softwarebranche anzusehen ist, ist die Tatsache, daß sie immer noch belächelt wird. Das sei eine Branche von Schülern und Teenagern, keiner Profis. Hier könnte man doch mit einem einheitlichen Auftreten entgegenwirken und die Softwarebranche zu einem seriösem Buisiness deklarieren."**

JG: "Die Medien würden ja mitziehen. Bei einer World Of Commodore müssen sie die Sendezeit kaufen, weil es eine Werbesendung wäre. Wäre es eine allgemeine Entertainment-Show, dann wird mit Sicherheit auch das Interesse geweckt, da es ja definitiv die einzige Verantstaltung dieser Art wäre, an der die gesamte Branche teilnehmen würde. Wir vertreten hier im Hause Softgold vier Aussteller

und wir haben eine ganz klare Aussage für eine Messe getroffen. Auch die anderen Mitglieder haben dafür gestimmt. Da gehören Konsolen mit hin, dann gehört mittlerweile als Hauptschwerpunkt der PC dazu, selbst Karstadt, Horten oder Vobis und Escom gehören dazu. Wenn es jedoch nur eine reine Commodore-Messe ist, sprich die World Of Commodore, bin ich dagegen."

**Wenn es jedoch nur eine reine Commodore-Messe ist, sprich die World Of Commodore, bin ich dagegen.**

**PCG: "Ein Gerücht sprach davon, daß sich die Softwarehersteller in ihrer Entwicklungspolitik abstimmen wollen, damit beispielsweise nicht fünf Rollenspiele in einem Monat auf den Markt kommen. Was sagen Sie dazu?"**
JG: "So weit waren wir ja noch nicht, denn da wird es langsam schon gefährlich,..."

**PCG: "...da jede Firma überzeugt ist, daß sie das beste Produkt machen wird? Lassen sich denn die Firmen zu einer Einheitsverpackung bewegen? Ich denke hierbei vor allem an Verpackungen wie bei Darkseed, die doch sehr verkaufsfördernd sein dürften."**
JG: "Verkaufsfördernd sind sie eben nicht, da der Handel sie nicht haben will. Die passen einfach in kein Regal und keine Vitrine, also sollen diese Titel in Zukunft gar nicht mehr geliefert werden."

**PCG: "Brachten die aufwendigen Verpackungen denn gar nichts?"**
JG: "Es sind ein paar wenige Einzelhändler, denen es gefallen hat."

**PCG: "Wer ist denn der größte Umsatzträger im Einzelhandelsbereich, der somit am meisten Einfluß hat?"**
JG: "Als Einzelhändler ist es Karstadt, die nach unseren Informationen 15 Prozent Marktsharing haben."

**PCG: "Viele Leute in der Softwarebranche sind sich ja spinnefeind. Ob sie sich jetzt persönlich nicht leiden können oder die Produkte der Konkurrenz hassen. Gibt es denn keine Probleme, wenn sie alle an einem Tisch sitzen?"**
JG: "Im Gegenteil, denn in diesem Moment muß man sich nämlich relativ fair auseinandersetzen und man kann sich nicht in irgendwelche Polemiken verrennen, wie es oft getan wurde. Da muß man auf dem Teppich bleiben und sachlich argumentieren. Wir haben natürlich gemerkt, daß damit einige Leute nicht klarkommen, auch mit mir kommen natürlich einige Leute nicht klar."

**PCG: "Wie teilen sich die Stimmrechte auf. Hängt der Einfluß vom Umsatz ab?"**
JG: "Nein, jede Firma hat nur eine Stimme. Es ist sehr demokratisch und jeder kann seine Meinung kundtun. Beispielsweise fiel in der Sache Softwareverleih das Ergebnis nicht eindeutig aus, und zwar nicht eindeutig nach der Satzung, jedoch gab es dazu natürlich einige Diskussionen."

**PCG: "Um dieses Thema aufzugreifen. Grundsätzlich kauft ein Softwareverleih Spiele und macht damit einen großen Reibach, in dem er sie dank unklarer Rechtslage einige Male verleiht. Softwarefirmen und Programmierer sehen kein weiteres Geld mehr."**
JG: "Die kaufen es ja noch mit Händlerrabatt und so weiter. Diese Sache hat uns auch nicht gepaßt. Die Rechtslage ist inzwischen sehr eindeutig. Das Europarecht sagt, es darf nur verliehen werden, wenn die Zustimmung des Herstellers vorliegt. Momentan sind wir an dem Punkt, daß wir mit dem Softwareverband der Verleiher sprechen."

**PCG: "Das Problem liegt doch darin, daß es viele kleine, unseriöse Verleihfirmen gibt, bei denen man sich das Spiel auch noch kopieren darf, samt Anleitung. Hier sind doch erhebliche Kontrollen notwendig, um Absprachen auf ihre Einhaltung zu kontrollieren."**
JG: "Die machen wir auch gerade. Interessant ist, daß ich einmal meinen Sohn losschickte und der bekam auch noch kostenlos X-Copy dazu, damit er sich das Spiel kopieren konnte. Der Laden wurde auch am selben Tag noch von der Polizei geschlossen."

**Interessant ist, daß ich einmal meinen Sohn losschickte, und der bekam auch noch kostenlos X-Copy dazu, damit er sich das Spiel kopieren konnte.**

**PCG: "Grundsätzlich bin ich ja der Auffassung, daß sich das System aus der Filmbranche doch übertragen lassen müßte. Videofilme werden verliehen und bringen der Filmfirma eine Menge Geld ein. Läßt sich eine Zweitverwertung in der Softwarebranche durchführen? Eine Spiel wie Lionheart sollte doch drei Monate nach Erscheinen zum Verleih freigegeben werden, da sich anschließend sowieso nur noch wenig verkaufen läßt."**
JG: "Genauso ist es. Die Empfehlung aus dem Vorstand, die wir dem Interessenverband vorschlagen, ist, einen Verleih erst frühestens zwei oder drei Monate nach Veröffentlichung stattfinden zu lassen und zu einem bestimmten Preis die Verleihrechte zu erwerben, der ein mehrfaches des offiziellen Verkaufspreises ist. Unterm Strich muß jeder Hersteller mit den Verleihern einen eigenen Vertrag abschließen. Wir sind jetzt an einem Punkt, wo wir nicht mehr sagen, daß generell nicht mehr verliehen werden darf. Jedoch ist derzeit in der Praxis ein Raubbau, weshalb auch niemand diesem Vorschlag zugestimmt hat."

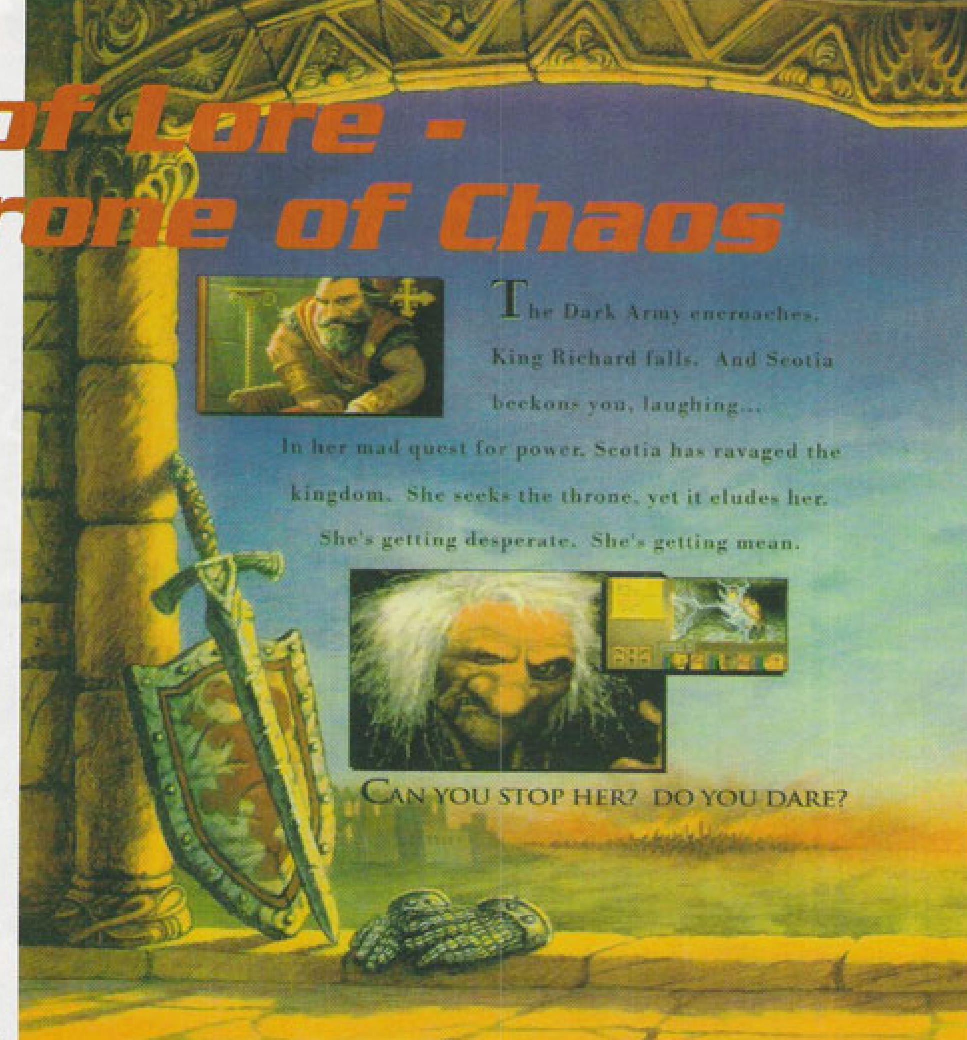
**PCG: "Ist es vielen kleineren Geschäften nicht egal, was beschlossen wird?"**
JG: "Jedem, dem es egal ist, werden wir zu Leibe rücken. Rechtsanwalt Gravenreuth könnte Ihnen hierzu wesentlich mehr sagen. Wer kein offizielles Verleihprodukt mit fälschungssicherem Aufkleber hat, wird straf- und zivilrechtlich verfolgt werden."

**PCG: "Das Problem Raubkopien dürfte für den Softwareverband auch noch sehr wichtig sein."**
JG: "Sicherlich gibt es noch einige Ziele. Jedoch müssen wir erst einmal die genannten Ziele umsetzen. Es gab viele individuelle Interessen, die jedoch nicht allen behagen."

**PCG: "Dem Softwareverband kann man eigentlich nur eine rosige Zukunft wünschen. Der Schritt in die richtige Richtung ist es definitiv. Herzlichen Dank, daß Sie sich für dieses Gespräch Zeit genommen haben.**

Westwood Studios

# Lands of Lore - The Throne of Chaos



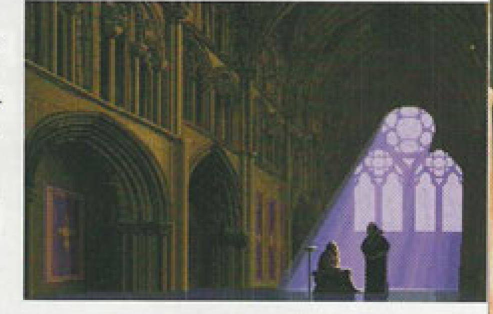

**Schon vor rund einem halben Jahr präsentierten wir Ihnen die ersten Scribbles zu dem neuen Spiel der Westwood Studios. Nun konnten wir auf der ECTS einen ausführlichen Blick auf den neuen Rollenspielhammer werfen.**

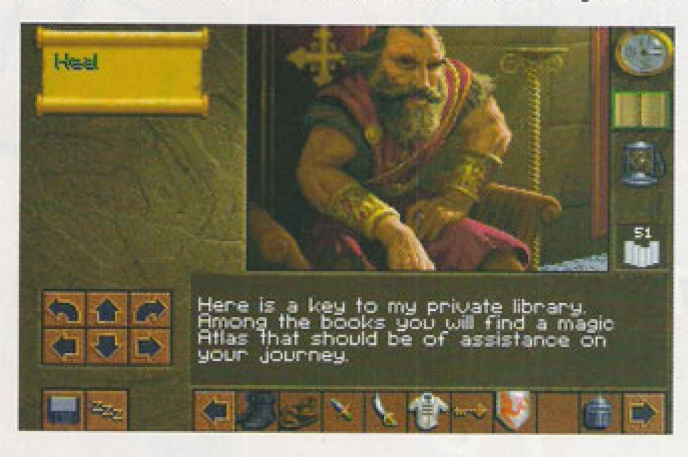
**■ Von Hans Ippisch**



## PAST

SSI produzierte lange Jahre ziemlich ähnlich aussehende Rollenspiele aus der AD&D-Serie. Waren diese nicht gerade für ihre Grafiken berühmt, so markierte Eye Of The Beholder einen deutlichen Wendepunkt in der SSI-Geschichte. Ein spektakuläres Intro und tolle Grafiken konnten auch weniger überzeugte Rollenspielfans begeistern. Der zweite Teil legte in Sachen Grafiken und Gameplay deutlich zu. Was kaum einer wußte, gelangte damals zum ersten Mal an die Öffentlichkeit. SSI war lediglich für das Publishing zuständig, während ein unabhängiges Entwicklungsteam das eigentliche Spiel kreierte. Die Westwood Studios sorgten für diese Meilensteine in der SSI-Geschichte. Zugleich mit Erscheinen des zweiten Teils beendeten sie jedoch im freundschaftlichen Einvernehmen die Zusammenarbeit mit SSI. Sie entschieden sich, ihr Rollenspiel-Know-how selbst in bare Münze zu verwandeln.

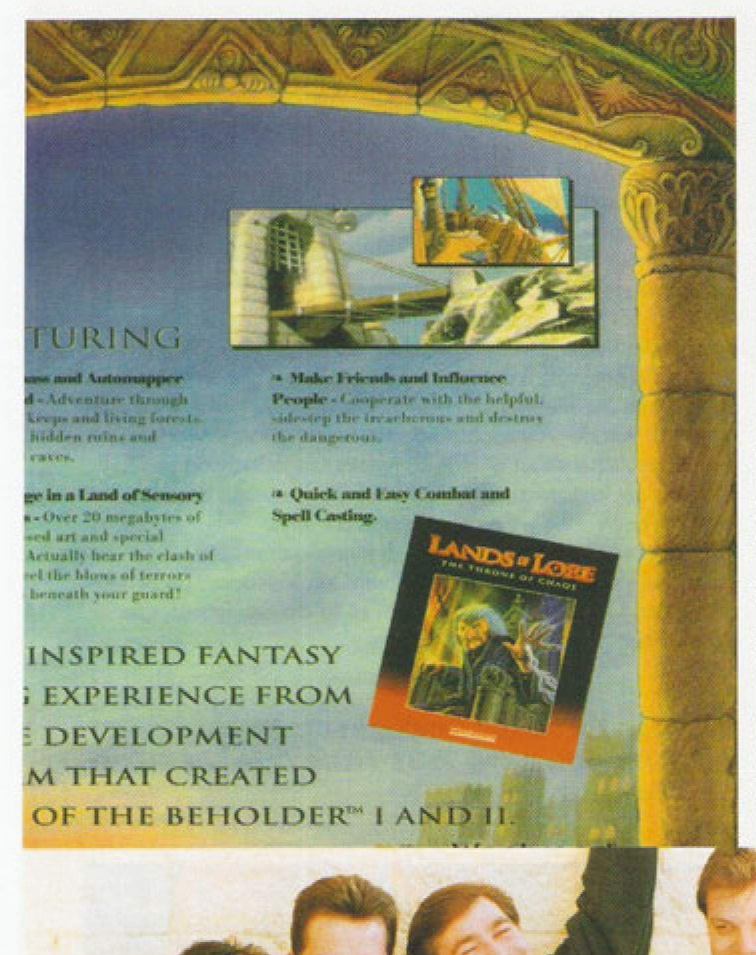







## PRESENT

Aus diesem Grund haben wir es derzeit gleich mit zwei Rollenspielen zu tun, die auf eine gemeinsame Vergangenheit zurückblicken können. Zum einen ist dies natürlich Eye Of The Beholder 3 (Preview in Ausgabe 5/93), das demnächst von SSI veröffentlicht wird. Es handelt sich hierbei um die offizielle Fortsetzung der Beholder Saga. Dieses Spiel bietet keine allzu großen Neuerungen, obwohl das Programmsystem komplett neu geschrieben wurde. Die SSI-Programmierer gaben sich hierbei jedoch keine große Mühe. Statt der Entwicklung eines neuen Systems zogen sie das simple Nachprogrammieren vor. Die Rechte an dem Gamesystem liegen zwar bei SSI, jedoch dürfen sie nicht auf die Originalcodes zurückgreifen. Eye Of The Beholder 3 wird sicherlich auch ein gutes Rollenspiel werden, jedoch läßt sich schon jetzt die Vermutung anstellen, das es auf dem technischen Stand




von 1992 stehenbleiben wird. Ganz anders hingegen zeigt sich Lands Of Lore - The Throne Of Chaos von den Westwood Studios, die gekonnt ihr System überarbeiteten und nicht an neuen Ideen sparten, die sowohl das Grafiksystem als auch das Gameplay und die Story betreffen. Was der Hit der Zukunft bieten wird, konnten wir natürlich schon genauestens herausfinden.

## FUTURE

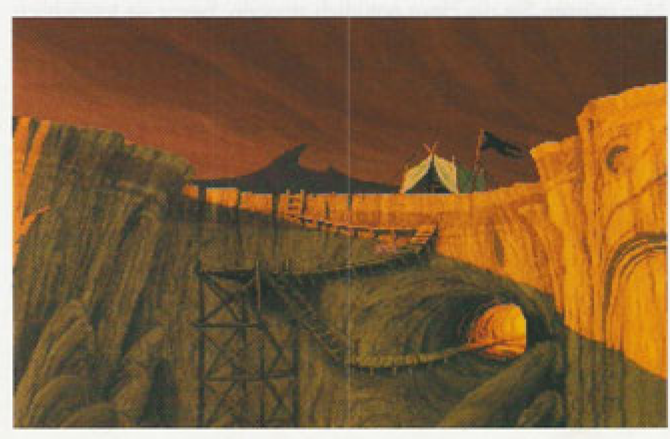
Ein siebenköpfiges Team arbeitet schon über ein Jahr am ersten Teil der Rollenspielserie. The Throne Of Chaos wird im Vergleich zu Beholder eine Menge an neuen Features aufbieten können. Wichtigster und augenfälligster Unterschied ist mit Sicherheit das

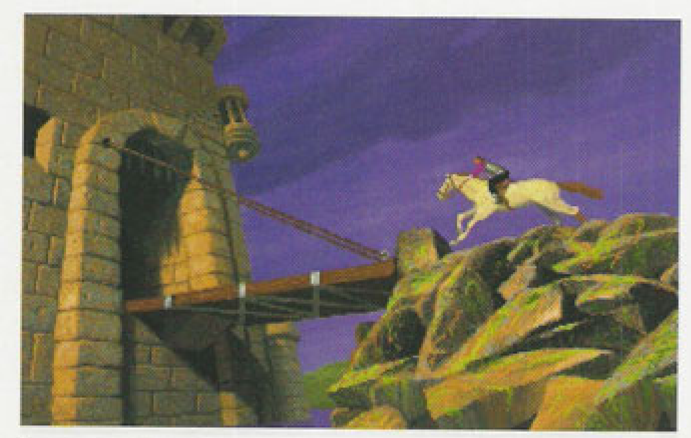


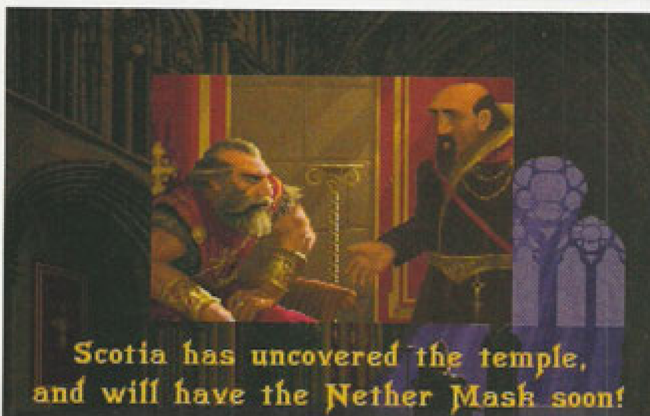

neue Grafiksystem. Legte man vor einem halben Jahr noch den Mantel des Schweigens über dieses System, so präsentierte sich die Grafik auf der ECTS sensationellerweise und für alle Leute überraschend im sanft scrollenden 3D-System. Man bewegt sich zwar immer noch schrittweise durch die Dungeons und Wälder, jedoch wird jeweils sanft gescrollt. Dies ist zwar nicht ganz so spektakulär wie bei Ultima, erleichtert jedoch das Kartografieren erheblich und hat keinen Einfluß auf das übliche Rollenspiel-Feeling. Außerdem kann man sich auch nicht beliebig den Wänden und Gemälden nähern, denn man wird immer in einer gewissen Entfernung angehalten. Dies verhindert jedoch die aus Underworld bekannten Pixeleffekte, wo Monster zu Pixelhaufen wurden. Die Zeichen der Zeit wurden somit auch von Westwood nicht übersehen.

### Schrittweise scrollendes 3D-System

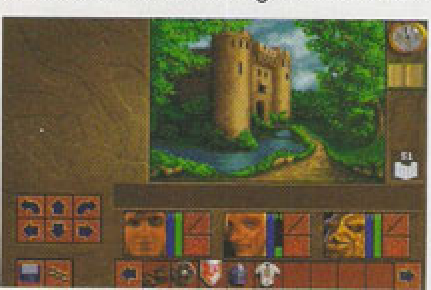
Das Grafiksystem wurde aus einem einfachen Grund nicht komplett scrollend gemacht: Das Spiel läuft nicht mehr im üblichen Rollenspielstil ab, wenn man es frei scrollend macht. Bekannterweise zählen viele Dungeonisten Underworlds eher zu den Action-Adventures als zu den Rollenspielen.
Nächste Neuerung ist die Zusammensetzung der Party, mit der man sich gegen die Hexe Scotia durchsetzen muß. Sie besteht lediglich aus drei verschiedenen Personen, deren Portraits am unteren Bildschirmrand ständig zu sehen sind.

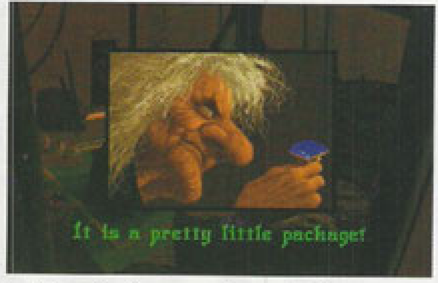






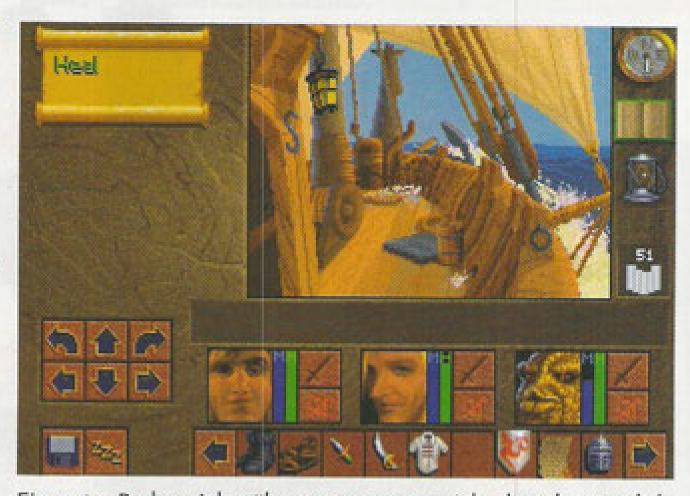

Je nach Konstitution werden die Gesichter anders aussehen. Wenn man in den Kämpfen verwundet wird, werden sich auch diese Spuren im Gesicht zeigen. Gekämpft und gehandelt wird per komfortablem Klick-System. Man klickt einfach auf den Kopf und die dazugehörige Waffe, und schon werden sich beispielsweise Feuerbälle von der unteren Anzeigenleiste in Richtung Monster begeben. Diese Monster stehen selbstverständlich im Grafikbildschirm und werden hervorragend gezoomt. Die Vielfalt und die Animationen der verschiedenen Monster ist großartig gelungen. Das Kampfsystem verzichtet auf allzu komplizierte Zauberspruchkombinationen, denen man nur mit Hilfe eines ausführlichen Handbuchs Herr werden kann. Ebenso spielerisch vorteilhaft zeigt sich das Automapping, das den Weg aufzeichnet, den man zurückgelegt hat. Hierbei werden auch kleinere Details festgehalten. War man an einem bestimmten Ort, darf man per Beam auch sofort wieder an diesen Ort gelangen, ohne sich die Sohlen dünn laufen zu müssen. Das Musik- und Soundsystem präsentiert schon im Intro seine außerordentlichen Fähigkeiten. König Richard wurde von der Dunklen Armee gestürzt, worüber sich die Hexe Scotia mit der Warze auf der Nase diebisch freute und die Macht über das Königreich an sich zu reißen begann. Nun müssen Sie die Hexe natürlich stoppen, bevor sie tatsächlich den Thron besteigen kann. Im Intro zeigt es sich schon, was die Hexe alles leisten kann. Sie verwandelt sich grafisch toll animiert innerhalb weniger Sekunden in eine Fledermaus oder eine reizende Schönheit. Das tragische Schicksal König Richards wird ebenso toll dargestellt. Schwer verwundet wird er von den Hofzauberern in eine Art Tiefschlaf versetzt, und zwar solange, bis man eine Heilungsmöglichkeit gefunden hat. Die Wirkung dieses Zauberspruchs hält natürlich nicht unbegrenzt an, womit Eile vonnöten ist.






Um auf das Soundsystem zurückzukommen. Sämtliche Unterhaltungen werden nicht nur textlich dargestellt, sondern auch per Sprachausgabe über die Lautsprecher zu Gehör gebracht. Die Lippenbewegungen sind dabei synchron. Wenn man einmal die besorgte Stimme von König Richard gehört hat oder das Krähen der diebischen Hexe in Gestalt einer Elster, wird man sicherlich von der Atmosphäre dieses Spiels gefangengenommen sein. Erfreulicherweise ist eine komplette Eindeutschung des Rollenspiels geplant, was sich sowohl auf die Texte und das Handbuch als auch auf die Sprachausgabe bezieht.
Insgesamt wird das Spiel wesentlich komplexer als die beiden inoffiziellen Vorgänger ausfallen. Es wird ein Vielfaches an Schauplätzen und Monstern bieten, wobei es spielerisch jedoch userfreundlicher gestaltet wird.

### *Nur Eigenständigkeit in der Entwicklung hat langfristig eine Chance*




Ein erstes Probespielen überzeugte sogar mich, der ich eigentlich wenig mit Rollenspielen anzufangen weiß. Das Rollenspiel-Know-how wurde gezielt in diese Produktion eingebracht und mit neuen Ideen erfrischt. Zusätzlich nutzte man beispielsweise für das sehr schön anzusehende Intro mit Spielfilmcharakter das Wissen und das Grafiksystem aus The Legend Of Kyrandia. Insgesamt gesehen ergibt das eine prachtvolle Mixtur, die echte Rollenspielfans begeistern dürfte. Man ruhte sich keineswegs auf seinen Lorbeeren aus, sondern steckte eine Menge Arbeit in das Spiel. Die meisten der Routinen wurden komplett neu geschrieben, wie man beispielsweise an der Steuerung und dem Grafiksystem sieht. Lobenswert ist außerdem die Tatsache, daß man nicht versuchte Ultima oder Underworld zu kopieren, sondern eigenständig ein Rollenspielsystem entwickelte. Daß das Entwicklungsteam sehr begabt ist, haben sie ja schon mehrmals bewiesen. Lediglich Eigenständigkeit kann Erfolg auf lange Zeit garantieren. Und daß Lands Of Lore ein Erfolg werden wird, steht für mich außer Zweifel. Mit diesem Spiel wird sich Westwood definitiv in der Spitzengruppe der Softwarehäuser etablieren. Zum zweiten Teil der Kyrandia-Serie können wir Ihnen in einer der nächsten Ausgaben ein ausführliches Preview bieten.

# Simulation für Fortgeschrittene Teil 3



**Im dritten Teil des Workshops Simulation für Fortgeschrittene stellen wir Ihnen Flugsimulatoren aus der Gegenwart vor. Voll mit technischen Finessen, erblicken jedes Jahr unzählige High-End-Flieger den Simulationshimmel. Hier wird Ihnen nicht nur reines Fliegen geboten, sondern auch der Umgang mit Instrumenten und Technik gehört zu Ihrem täglichen Flugalltag. Lassen Sie uns einen Abstecher in die Rechnerwelt der High-Tech-Simulationen machen.**

**■ Von Wilfred Lindo**

War in den Anfängen der Fliegerei noch das Funktionieren des Motors und der Mut des Piloten ein Garant für ein langes Leben, so spielen sowohl bei modernen Jets als auch bei deren computerisierten Abbildern mehr die Technik, die Taktik und die einwirkenden Kräfte die entscheidene Rolle. Durch die enormen Geschwindigkeiten wirken ganz andere Kräfte auf Mensch und Maschine und bieten auch Einsatzmöglichkeiten, die früher überhaupt nicht denkbar waren.

## Taktik ist alles

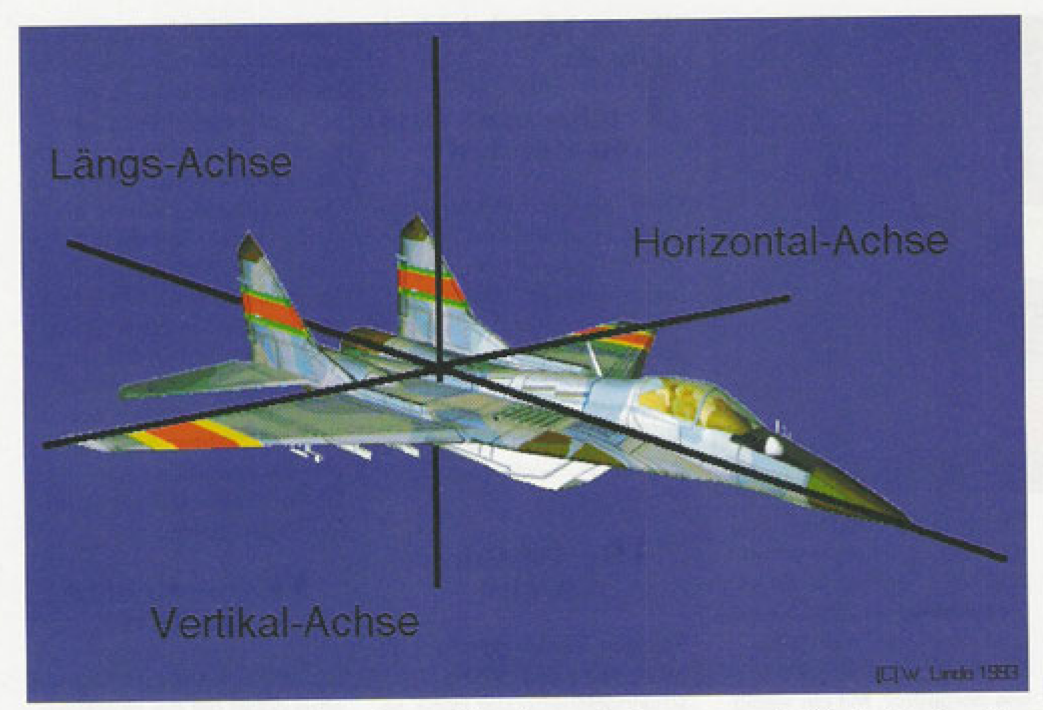
Grundsätzlich kommen bei einem Überschallflugzeug die gleichen Flugfiguren zum Tragen, die Sie bei den museumsreifen Doppeldeckern kennengelernt haben. Alle Figuren basieren auf Bewegungen um die drei Achsen der Maschine. Sie sind somit nur unterschiedliche Kombinationen aus den Veränderungen der Fluglage. Der Reiz bei Flugsimulatoren aus der heutigen Zeit liegt vielmehr im taktischen Moment.

Wer also großen Wert auf das Fliegen eines Flugzeuges legt, der sollte doch eher sein Glück bei den historischen Fluggeräten suchen. Wer sich für offensive Flugmanöver oder für das gemeinsame taktische Fliegen in der Formation begeistert, der findet sicherlich bei den High-End-Simulatoren das richtige Spielzeug. Hier spielen diese Simulationen ihren vollen Reiz aus.

In der letzten Ausgabe haben Sie bereits die ersten Flugfiguren kennengelernt. Heute wollen wir auf deren Grundlage einige Taktiken vorstellen. Dabei sind einige besonders für die offensive Vorgehensweise geeignet, andere wiederum helfen Ihnen, einen unliebsamen Widersacher, ohne eigenen Schaden, abzuhängen.

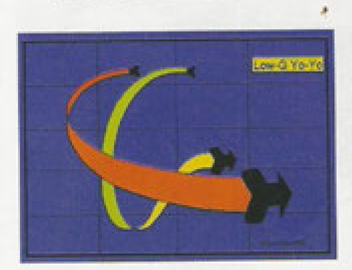
## Die Offensive

Durch die enorme Geschwindigkeit von Überschallfliegern




haben Sie das Problem, daß Sie erst die Aktionen des Gegners erkennen, wenn Sie auf wenige Meilen an die gegnerische Maschine herangeflogen sind. Der Sichtkontakt ist nur wenige Momente eine Chance, den Gegner auszumachen. Meist rasen die Flieger in hoher Geschwindigkeit aufeinander zu und passieren sich für einen winzigen Augenblick. Sofort danach beginnt die entscheidende Phase für das weitere Fluggeschehen. Wer sich jetzt in die günstigere Position bringt, hat meist auch bei der nachfolgenden Auseinandersetzung die Nase vorn. Die beiden folgenden Übungen sind typisch für eine offensive Vorgehensweise im Luftkampf:

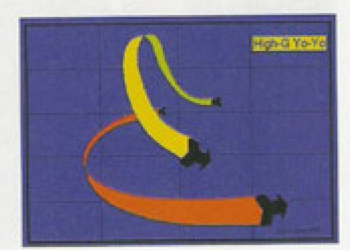
## Low-G Yo-Yo




Diese taktische Vorgehensweise bietet sich an, wenn Sie bereits am Heck Ihres Gegners hängen, er sich jedoch mit höherer Geschwindigkeit von Ihnen entfernt. Um wieder an die Maschine heranzukommen, gehen Sie in einen starken Sturzflug über und nehmen somit schnell an Tempo auf. Dann ziehen Sie Ihre Maschine im gleichen Maßen hoch und nutzen den Schwung aus. Schon ist eine gute Schußposition sicher. Auch der umgekehrte Weg führt zum Erfolg. Sie steigen erst in eine enge Kurve und nutzen beim anschließenden Sturzflug den Geschwindigkeitszuwachs aus.

## High-G Yo-Yo

Diese Figur ist eine ideale Chance, die Kontrolle in einem Gefecht zu behalten. Sie steigen auf, falls Sie durch zu starkes Beschleunigen Gefahr laufen über Ihren Gegner hinwegzufliegen und dadurch in eine ungünstige Lage zu geraten. Also ziehen Sie Ihre Maschine hoch und drehen dabei leicht in die Richtung des Gegners ab. Ist das gegnerische Flugzeug wieder deutlich vor Ihnen, gehen Sie in den Sinkflug und die Situation ist bereinigt.



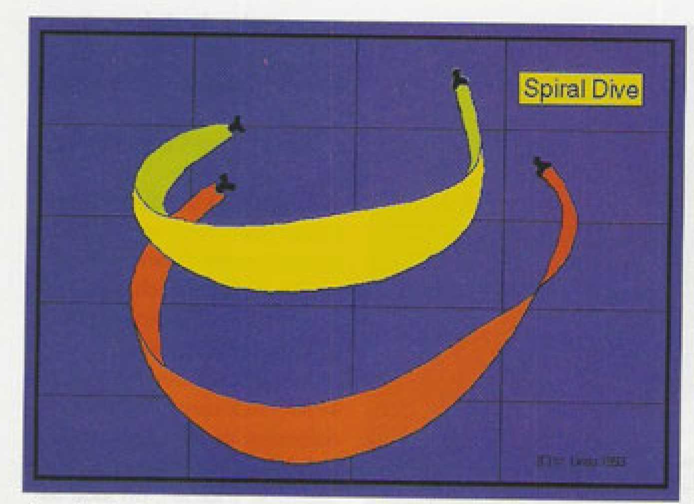

## Die Defensive

Meist geraten Sie durch einen Fehler oder durch eine Unachtsamkeit in die defensive Position. Bevor Sie jedoch den Schleudersitz betätigen, gibt es eine ganze Reihe von Manövern, die den Gegner an Ihrem Heck abschütteln. Diese defensive Vorgehensweise muß überlegt in einer angespannten Situation erfolgen, da jede Sekunde über Sieg und Niederlage entscheidet. Daher nehmen Sie sich Zeit, um die Flugfiguren zu probieren. Erst wenn Sie auch ohne zur Handnahme des Handbuches das Manöver beherrschen, ist der Erfolg sicher. Dabei ist ein geübter Instrumentenflug eine weitere Voraussetzung für ein langes Simulationsleben. Die nun folgenden Defensiven sind nur eine kleine Auswahl der möglichen Reaktionen auf den Gegner:

## Spiral Dive

Ihr Widersacher befindet sich bereits dicht hinter Ihrer Maschine. Beide Flugzeuge fliegen in eine Kurve. Sie beginnen nun mit Ihrem Jet abzutauchen. Dabei erhöhen Sie Ihre Geschwindigkeit und entspre-






chend erhöht sich auch Ihr Wendekreis. Da ein gewisser Zeitraum vergeht, bis der feindliche Flieger auf Ihr Manöver reagiert, ist sein Wendekreis in jedem Fall kleiner. Nach wenigen Augenblicken passiert der Pilot Ihre Maschine. Mit einem leichten Hochziehen Ihres Jets hängen Sie direkt am Heck Ihres Gegners und nun ist er gefordert.

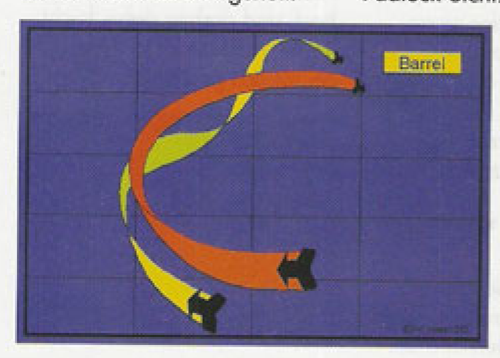
## Barrel Roll

Diese Flugfigur haben wir schon im letzten Workshop kennengelernt. Durch Wegnehmen des Schubes und durch Rollen der Maschinen vergrößern Sie Ihren eigenen Weg und Forcieren das Passieren Ihrer Maschine. So gelangen Sie schnell in die bessere Schußposition.

## Scissors

Sie haben einen Feind dicht an Ihrer Maschine. Durch ständig wechselnde Flugpositionen und Geschwindigkeitsveränderungen zwingen Sie den Feind zum überziehen. Aber Vorsicht, wenn Sie Ihre Geschwindigkeit herabsetzen und nicht genügend Ausweichmanöver fliegen, dann wird Ihnen eine sehr harte Landung beschert. Nicht alle Flugfiguren werden Sie sofort beherrschen. Gerade unter Streß wird nicht jedes Manöver so perfekt geflogen, wie dargestellt. Mit ein wenig Training werden Sie jedoch schnell feststellen, daß die Taktiken im Flugalltag gute Dienste tun. Außerdem werden Sie nicht ständig durch feindlichen Einfluß vom Himmel geholt. Was natürlich auch den Spielspaß erhöht.




## Tricks und Tips in der Luft

Durch die beträchtlichen technischen Fähigkeiten eines modernen Flugsimulators, ergeben sich einige Einsatzarten und Taktiken, die Ihr Fliegen im Jet einfacher und effektiver machen. Lassen Sie uns einige Tricks und Tips vorstellen, die Sie mit ein wenig Routine auch in Ihrem PC-Cockpit einsetzen können.

## Die Padlock-Sicht

Befinden Sie sich gerade in einer Auseinandersetzung in schwindelerregender Höhe, so bieten einige High-End-Simulation eine Sicht aus dem Cockpit, die der realistischen Sichtweise eines Piloten nachempfunden ist: Die sogenannte Padlock-Sicht. Dabei verfolgen Sie die gegnerische Maschine, indem die Sicht permanent am angepeilten Objekt hängt. Ähnlich als wenn Sie in Ihrem Cockpit mit Ihren Augen dem Widersacher folgen. Dieser Ausblick kommt dem wirklichen Verhalten eines Piloten im wirklichen Luftkampf sehr nahe und es bedarf einiger Übung, mit dieser Sicht effektiv umzugehen. Nach einigen Flugstunden werden Sie jedoch sehen, daß diese Art eine der wirkungsvollsten Flugtechniken darstellt. Ob Sie eine gegnerische Maschine im Auge behalten wollen oder in letzter Minute einem Marschflugkörper ausweichen wollen. In keiner anderen Sicht verfügen Sie über solch einen Überblick über das momentane Fluggeschehen.

## Wenn Kräfte walten

Sie können keinen Jet fliegen, ohne dabei auf die einwirkenden Gravitationskräfte zu achten. Diese Beschleunigungskräfte wirken sich zu jedem Zeitpunkt auf den Piloten und dessen Maschine aus. Gerade bei sehr hohen Geschwindigkeiten ist der Umgang mit diesen Kräften oft ausschlaggebend über Gewinn und Niederlage. Viele hochentwickelte Flugsimulationen haben diese Einflüsse in das Geschehen mit eingebettet, was dem Spiel noch die letzte realistische Komponente gibt.
Steigen Sie mit sehr hoher Geschwindigkeit, so schießt in der Realität dem Piloten das Blut in






**Machen Sie sich mit den vorgestellten Strategien und Flugfiguren vertraut und Sie sind auch für den Strike Commander bestens gerüstet.**

die Beine. Durch diese mangelnde Durchblutung des Gehirnes kommt es zu einem sogenannten Blackout. Auch ein sehr starker Sturzflug hat eine ähnliche Wirkung auf unseren Piloten, was in der Realität sogar zu gesundheitlichen Auswirkungen führt. Glücklicherweise bleibt unser PC-Pilot von solchen körperlichen Reaktionen verschont. Bei zu hohen Gravitationskräften färbt sich höchstens der Bildschirm bei guten Flugsimulatoren rot oder entsprechend schwarz ein. In diesem Augenblick ist natürlich der Pilot seinem Feind unterlegen und bietet ein einfaches Ziel zum Abschuß. In der Wirklichkeit gibt es einige technische Hilfsmittel, die das Phänomen des Blackouts unterdrücken. Aber auch für den Hobbypiloten gibt es eine einfache Flugübung, um ein Blackout am Bildschirm zu vermeiden.
Bevor Sie mit einem sehr schnellen Sturzflug beginnen, rollen Sie zuerst Ihre Maschine um 180 Grad auf den Rücken. Anschließend beginnen Sie durch Ziehen am Joystick den Sturzflug einzuleiten. Dadurch verringern Sie die Chance eines Blackouts deutlich und sind nach Abschluß der Flugfigur in einer deutlich besseren Ausgangsposition.

## Geschwindigkeit ist die halbe Miete

Bevor Sie sich in ein Gefecht verwickeln lassen, achten Sie zuerst auf Ihre Geschwindigkeit. Setzen Sie stets die Geschwindigkeit als taktisches Instrument ein. Verringern Sie Ihre Geschwindigkeit, um engere Kurven als Ihr Gegner zu fliegen. Erhöhen Sie gezielt den Speed mittels Nachbrenner, um Ausweichmanöver zu fliegen oder sich schnell an die Versen des Gegners zu heften. Benutzen Sie jedoch den Nachbrenner behutsam, da Sie sonst sehr schnell bei einer Tankstelle notlanden.

## Dem Radar ausweichen

Ein Radar sendet Impulse aus, die bei einem Auftreffen auf ein Flugzeug ein Echo erzeugen und kann somit durch Berechnung die Entfernung ermittelt werden. Neben dem Einschalten von Störsendern und dem Fliegen in bestimmte Winkel, gibt es eine ganz einfache Methode, dem Radar des Feindes zu entgehen. Nutzen Sie einfach die Gegebenheiten der Landschaft aus. Berge und Bauten lenken die Radarimpulse ab. Fliegen Sie in Bodennähe, so sind Sie mit Ihrem Jet kaum auszumachen.

## Den Feind im Nacken

Kommt es doch einmal vor, daß sich Ihr Widersacher an Ihr Heck geheftet hat und bereits auf Sie feuert, dann sollten Sie alles tun, um es Ihrem Gegner so schwer wie möglich zu machen. Fliegen Sie umgehend ein Ausweichmanöver und schießen Sie Ihre Düppel- und Flare-Raketen ab, um den Gegner bei seinem Angriff zu stören. Haben Sie sogar eine Radarstöranlage an Bord, so haben Sie eine reelle Chance, die auf Sie gerichteten Raketen abzulenken. Parallel zu allen Gegenmaßnahmen beschleunigen Sie Ihre Maschine auf ein Maximum, um auch durch die hohe Geschwindigkeit ein schlechtes Ziel darzustellen.

## Der Autopilot

Viele Simulationen verfügen über einen recht intelligenten Autopiloten. Gerade wenn Sie noch wenig Erfahrungen mit Ihrem Flieger haben, kann das Einschalten des Autopiloten eine sinnvolle Sache sein. So können Sie in aller Ruhe das Reagieren auf Standardsituationen studieren und somit einige nützliche Tricks für das eigene Fliegen kopieren. Beispielsweise ist die Landung ein idealer Einsatz. Scheuen Sie sich nicht, auch mal in einer ausweglosen Situation die Hilfe der Technik zu beanspruchen. Auch das Ausweichen beim Anflug einer Rakete wird von einigen Simulationen einwandfrei erledigt.

***In der nächsten Ausgabe gehen wir wieder in die Luft. Dann beschäftigen wir uns mit dem Hubschrauber. Technisch und fliegerisch sehr anspruchsvoll und immer für spannende Augenblicke gut. Wir präsentieren Ihnen einige Besonderheiten eines Helikopters und stellen Ihnen taktische Varianten beim Fliegen dieses faszinierenden Fluggerätes vor. Bis es soweit ist, viel Spaß mit den taktischen Vorschlägen für Ihre Lieblingssimulation.***

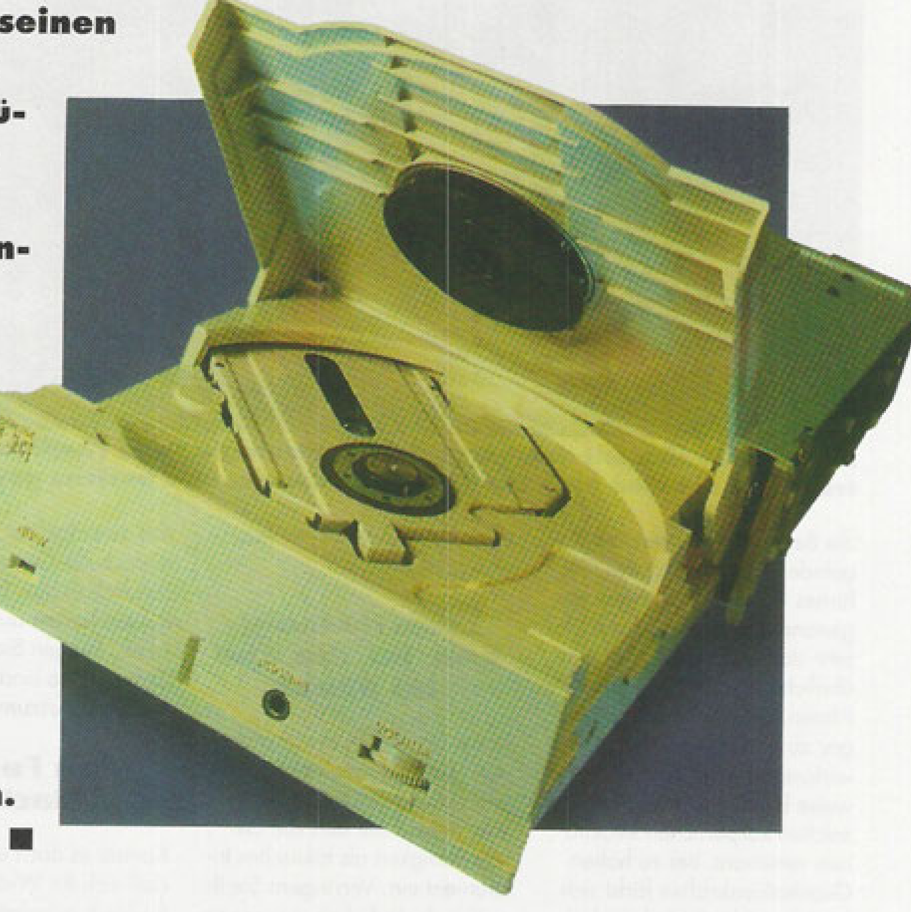
| Simulation | Hersteller |
|---|---|
| F117A Stealth Fighter | Microprose |
| F14 Tomcat | Activision |
| F15 Strike Eagle III | Microprose |
| F16 Combat | Digital Integration |
| F29 Retaliator | Ocean |
| Falcon 3.0 | Spectrum Holobyte |
| MIG-29 SuperFulcrum | Domark |
| Tornado | Digital Integration |

Mitsumi CRMC LU005S

# Einstieg in CD ROM

**Wer den Gedanken hegt, seinen PC nachträglich mit einem CD-ROM-Laufwerk auszurüsten, muß sich derzeit mit weitaus mehr Fachbegriffen, unterschiedlichen Standards und gravierenden Preisunterschieden auseinandersetzen als beispielsweise beim Kauf einer Festplatte oder Grafikkarte. Am Beispiel eines preiswerten Laufwerks wollen wir den Wirrwarr um das neue Speichermedium etwas durchsichtiger machen.**

**Von Thomas Borovskis ■**



Als wir in der Redaktion die Zeitungsanzeigen durchblätterten, um ein passendes CD-ROM-Laufwerk für diese Seiten auszuwählen, stockte einigen Redakteuren bei manchen Seiten der Atem: No-name-Produkte und Marken-Laufwerke von NEC, Toshiba usw. wurden teilweise von Preisunterschieden um die 700 Mark voneinander getrennt - und das bei offensichtlich gleichen Fähigkeiten und identischen Datenübertragungsraten.

Über das günstige Laufwerk CM 205 von Philips wurde - ebenso wie über das Sound Blaster Pro-Laufwerk von Matsushita - an anderer Stelle schon mehr als genug geschrieben. Unsere Wahl fiel also auf ein Laufwerk, das bei Großhändlern bisher ein eher bescheidenes Dasein als No-name-Billiglaufwerk fristen mußte: Mitsumis CR-MC LU005S.

## Photo-CD-Kompatibilität

Die Leistung, die wir für bescheidene 398 Mark beim Versandhändler bekommen sollten, klingt fast unglaublich: Ein schneller 16 Bit-Controller im Preis inbegriffen, eine Datenübertragungsrate von 150 bis 175 KByte/s, 32 KByte eingebauter Lesepuffer, CD-Wechsel ohne lästige Caddys und volle Photo-CD-Kompatibilität.

Bevor sich zeigte, was hinter diesen wohlklingenden Angaben steckt, stand uns allerdings erst der Einbau des postfrischen Laufwerks bevor - eine Prozedur, die 15 Minuten (vorausgesetzt die Interrupt- und DMA-Adressen des Laufwerks überschneiden sich nicht mit bereits installierten Karten) aber auch einen ganzen Tag in Anspruch nehmen kann. Das deutsche Handbuch steht dem Käufer bei der Installation auf 30 illustrierten Seiten zum Glück ausführlich bei. Ansonsten erwies sich die Dokumentation aber als einer der wenigen Minuspunkte an dem Paket, denn außer den Installationshinweisen enthält die Broschüre nur noch zehn Seiten heiße Luft. Hinweise über den eigentlichen Gebrauch des

## CD ROM-Terminologie

**Audio-CDs**
Da der High Sierra-Standard eine Ergänzung und Weiterentwicklung des weltweit normierten Aufzeichnungsformats für Audio-CDs ist, können die meisten am Markt befindlichen CD-ROM-Laufwerke auch als herkömmlicher CD-Player eingesetzt werden. Wenn ein Gerät keine Bedienelemente (Play, Stop, Pause usw.) an der Frontseite haben sollte, erfolgt die Steuerung meist über ein mitgeliefertes Treiberprogramm (oder den Windows Media Player).

**Caddy**
Um effektiven Staubschutz für die Laserelektronik zu gewährleisten, verlangen manche Laufwerke (z. B. das populäre Soundblaster Pro-Laufwerk Matsushita CR-521C) nach einer zusätzlichen Schutzhülle für jede eingelegte CD. Wer sich für jede CD, die er besitzt, nicht ein eigenes Caddy (ca. 15 bis 20 Mark/Stück) anschaffen will, nimmt damit leider fummelige Wechselaktionen in Kauf.

**Datenübertragungsrate**
Die Datenübertragungsrate ist zur Zeit noch der große Schwachpunkt der CD-ROM-Technik. Während bezahlbare Festplatten schon lange die 1-Megabyte-pro-Sekunde-Grenze überschritten haben, krebst die Mehrzahl der CD-Laufwerke noch immer bei 150 KByte (anhaltendes Lesen) pro Sekunde herum.

**High Sierra-Standard**
1987 legten Sony, Hitachi und Philips diesen Standard für computerlesbare CDs fest. Er erweiterte den Standard für Audio-CDs um die Organisation der Daten in Spuren und Sektoren. Alle zur Zeit erhältlichen CD-Spiele und alle CD-ROM-Laufwerke für den PC richten sich nach diesem Standard.

**ISO 9660**
Dieser DIN-Standard ist die Ableitung (und im allgemeinen auch ein Synonym) des High Sierra-Standards.

**Mittlere Zugriffszeit**
Die durchschnittliche Zeit, die der CD-Laser braucht, um eine Spur auf der Compact Disk exakt anzufahren. Der übliche Bereich, in dem sich dieser Wert bei modernen CD-ROM-Laufwerken bewegt, ist etwa 200 ms (Millisekunden) bis 600 ms.

**MPC**
Die MPC-Spezifikationen (Multimedia Personal Computer) beschreiben, was sich der Branchenriese Microsoft unter einem Multimedia-PC vorstellt. Die oft belächelten Richtlinien schreiben als Minimalkonfiguration das Folgende vor: 80286/10 MHertz-Prozessor, 2 Megabyte RAM, 30 Megabyte Festplatte, VGA, CD-ROM und 8 Bit-Soundkarte.

*(Fortsetzung nächste Seite)*

Laufwerks und eine verständliche Beschreibung seiner Fähigkeiten wurden leider vernachlässigt.

### Die richtige Einstellung zählt

Nach einer weiteren bösen Überraschung (das in der Anleitung empfohlene Anschließen des Audio-CD-Kabels an eine Sound-Blaster Pro-Karte führte zum kurzzeitigen Erliegen der Audio-CD-Fähigkeiten) konnte das Vergnügen endlich beginnen. Dank der richtigen Puffer-Einstellungen in der CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT (siehe Kasten) konnten alle CD-Titel, die weiter vorne in dieser Ausgabe einzeln vorgestellt werden, ohne Probleme und mit wirklich zufriedenstellender Geschwindigkeit gespielt werden. Kurze Stocker im Bildfluß waren mit der richtigen Treiber-Einstellung kaum wahrnehmbar.

An der Verarbeitung des Laufwerks fiel uns eigentlich nur Positives auf: Ausreichender Staubschutz wird durch den etwas ungewöhnlichen Öffnungsmechanismus gewährt; bei leichtem Druck auf die Frontplatte entriegelt sich eine Schublade, die dann in der vollen Länge herausgezogen wird. Ein weiterer Deckel, der nach oben aufgeklappt wird, gibt schließlich den Zugriff auf die eingelegte CD frei.

### Konkurrenzfähig

Aus technischer Sicht kann das Mitsumi LU005S auch mit Modellen für den doppelten Preis konkurrieren. Die Fähigkeit, Photo-CDs von Kodak ohne zusätzliche Treibersoftware einzulesen, wird durch die Multisession-Fähigkeit (siehe CD-ROM-Glossar)

**MSCDEX.EXE**
Die "Microsoft Compact Disk Extension" ist ein Treiber, den jeder CD-ROM-Besitzer, unabhängig von der Art seines Laufwerks, in sein System (analog wie einen Maustreiber) einbinden muß. Dem CD-ROM wird dadurch ein fester Laufwerksbuchstabe (üblicherweise D:) zugewiesen, was dem Benutzer den gleichen Zugriff wie auf Festplatten- und Diskettenlaufwerke ermöglicht.

**Multisession**
Das Multisession-Verfahren bezeichnet das Beschreiben einer CD in mehreren Abschnitten. Am Beispiel der Kodak Photo-CD kann das folgendermaßen aussehen: Der Kunde läßt sich dreißig seiner liebsten Bilder auf CD-ROM bannen. Damit der restliche Platz auf der CD nicht ungenutzt bleibt, kann er sie ein zweites, drittes und viertes Mal zum Händler bringen, um dem Photoarchiv noch weitere Bilder hinzuzufügen. Die Multisession-Kompatibilität gehört zu den Neuerungen im XA-Standard. Einige CD-Laufwerke, die Photo-CDs zwar grundsätzlich lesen können, haben bei Multisession-CDs aber ihre Probleme.

**Photo-CD**
Eine Photo-CD kann jeder Normalbürger schon heute in vielen Photogeschäften in Auftrag geben. In den Kodak Photolabors werden dann bis zu hundert Erinnerungsphotos und Schnappschüsse auf CD gebrannt. Außer einem Photo-CD-kompatiblen Laufwerk wird keine Zusatzhardware oder spezielle Software zum Einlesen der digitalisierten Photos benötigt. Photo-CD-Kompatibilität ist eine der Erweiterungen beim XA-Standard.

**Pitspur**
Eine fünf bis sechs Kilometer lange Spur aus Vertiefungen (Pits), auf der bis zu 640 Megabyte Daten im 01-Code gespeichert sind. Der CD-Laser interpretiert beim Überfahren der CD jedes Pit in der schillernden Aluminiumschicht als logische ´0´.

**XA-Standard**
Microsoft, Sony und Philips einigten sich auf diesen Standard als Weiterentwicklung bzw. Ablösung des verbreiteten High Sierra-Standards. CD-Laufwerke, die diesen Standard voll unterstützen, werden bereits von mehreren Herstellern angeboten. Aus heutiger Sicht rechnet es sich noch nicht, auf diesen Standard zu setzen, da alle erhältlichen CD-Titel nach dem ISO 9660 Standard aufgezeichnet werden. Andererseits ist der leistungsfähigere XA-Standard zum ISO 9660/High Sierra-Standard abwärtskompatibel und die Laufwerke verfügen in aller Regel über höhere Datenübertragungsraten.

abgerundet. Auch mit dem Abspielen von Audio-CDs hatte das Laufwerk keinerlei Probleme. Die Musiksignale lassen sich entweder von der Kopfhörerbuchse auf der Frontplatte, von den Chinchbuchsen auf der Controller-Rückseite oder dem Soundkarten-Ausgang abnehmen. Die Qualität der Audio-CD-Ausgabe nimmt leider entlang der aufgezählten Reihenfolge beträchtlich ab - ein Ersatz für den CD-Player an der HiFi-Anlage ist das Laufwerk also nur bedingt.

## Keine Enttäuschung

Obwohl wir auf die Leistung dieses Billig-Modells anfänglich nicht viel setzen wollten, stellte es sich bei genauerem Hinsehen als wirklich interessante Alternative zu den oft noch überteuerten Markengeräten heraus. Solange sich Geräte mit Übertragungsraten von 300 KByte/s und mehr noch nicht in bezahlbare Preisregionen um 700 bis 800 Mark wagen, sollte sich der preisbewußte Anwender für Laufwerke wie dieses hier entscheiden.

## Zusätzliche Zeilen, die das Mitsumi-Laufwerk gehörig auf Trab brachten.

**1. In der CONFIG.SYS:**

```
device=c:\windows\himem.sys
device=c:\windows\emm386.exe noems i=E000-Efff d=32
DOS=high,UMB
DEVICEHIGH=\cd\MTMCDE.SYS /D:MSCD001 /P:300 /A:0 /M:64 /T:5 /I:10
/X
```

**2. In der AUTOEXEC.BAT:**

```
LH \cd\MSCDEX.EXE /D:MSCD001 /M:64
```

Bemerkung: Falls Ihr oberer Speicherbereich (UMB) nicht ausreicht um 64 Puffer ("... M:64 ...") aufzunehmen, korrigieren Sie den Wert ´64´ in den obenstehenden Zeilen solange in Viererschritten nach unten, bis die Treiber MTMCDE.SYS und MSCDEX.EXE vollständig in den UMB passen. Der DOS-Befehl "MEM/C I more" ermöglicht Ihnen dabei den Einblick in den UMB.

## Technische Daten

**Aufzeichnungsverfahren:**
High Sierra/ISO 9660, Photo-CD kompatibel

**Bauform:**
intern

**Schnittstelle:**
SCSI (Controller im Lieferumfang)

**mittlere Zugriffszeit:**
350 ms

**max. Datenübertragungsrate:**
150 bzw. 175 KByte/sec

**Preis:**
ca. 400 Mark

Intel Pentium

# Der Wolf im Schafspelz

## Die Leistung einer Workstation




**In diesem Jahr, genauer zur CeBIT 93, präsentierte Intel offiziell den Hochleistungsprozessor der Zukunft - den Pentium. Es ist der Nachfolger des 80486er Prozessors, der seit zwei Jahren die DOS-Computer beherrscht.**

Von Bernd Reimann ■

Warum Intel mit der Tradition bricht und den neuen Prozessor nicht als 80586 auf den Markt bringt, hat strategische Gründe. Die Zahlenbezeichnung läßt sich patentrechtlich nicht schützen und ist daher von jedem mißbrauchbar, der ein ähnliches Produkt auf den Markt bringt. Das Original ist von der Fälschung nicht zu unterscheiden. Begriffe oder Namen dagegen lassen sich schützen, weshalb Intels neues Supertalent "Pentium" getauft wurde.
Der "Pentium" verbindet die Geschwindigkeitsvorteile traditioneller Minicomputer und Workstations mit der für Personal-Computer charakteristischen Flexibilität und Kompatibilität. Der Prozessor wurde speziell für die Anforderungen heutiger, komplexer Softwarepakete entwickelt. Der Einsatz dieser CPU verspricht besonders im grafischen und DTP-Bereich bislang auf DOS-Systemen ungeahnte Verarbeitungsgeschwindigkeiten.

### Eine neue Chip-Generation

Mehr als 3,1 Millionen Transistoren sind beim Pentium auf einem Siliziumplättchen untergebracht. Die hohe Packungsdichte erlaubt es, den 32-Bit Prozessor mit 60 oder sogar 66 MHz zu takten. Die superskalare Architektur erlaubt es, mehr als einen Befehl pro Taktzyklus auszuführen. Dies ist der Hauptgrund, weshalb sämtliche PC-kompatiblen Softwareprogramme auf dem Pentium-Prozessor wesentlich schneller ablaufen, als mit den herkömmlichen Prozessoren. Mit Hilfe der integrierten FPU (Floating-Point-Unit) erhalten künftige PCs die Leistungsfähigkeit von heutigen Workstations. Besonders beim Einsatz in Netzwerken kommt die Multiprocessing-Fähigkeit des Pentium voll zur Geltung.
Was aber ist so revolutionär am neuen Prozessor. Sicherlich ist es nicht nur sein äußeres Erscheinungsbild, obgleich bereits dieses sehr eindrucksvoll ist. Der im Vergleich zu einem 486er-Prozessor übergroße Chip besitzt 273 Anschlüsse, die in vier Reihen übereinander angeordnet sind. Die CPU kommt mit einer Versorgungsspannung von +5 Volt aus und entwickelt bei 60 MHz Taktfrequenz die beachtliche Verlustleistung von 12 Watt. Da die Oberflächentemperatur des Gehäuses 85 Grad Celsius nicht überschreiten darf, ist bei der Leiterplattenentwicklung und dem Einbau in Computergehäuse für ausreichende Kühlung zu sorgen.

### Superskalare Architektur

Der Pentium besitzt eine superskalare Architektur. Das heißt, er besitzt mehr als eine Execution-Unit (Befehlsausführungs-Einheit, auch Pipelines genannt). In diesen Pipelines verarbeitet der Prozessor Befehle und Daten, die er vom Rest des Systems bekommt. Der Pentium arbeitet mit zwei Pipelines. Entgegen der 80486 CPU, die lediglich einen Befehl pro Taktzyklus abarbeiten konnte, bewältigt der Pentium mit seinen zwei Pipelines mehr als einen Befehl pro Taktzyklus.
Beide Pipelines können unabhängig von einander unterschiedliche Instruktionen verarbeiten. Ebenso wie die eine Pipeline der 80486-CPU führen die Pipelines des Pentium alle Integer-Befehle in fünf Schritten aus:

1. **Befehl holen (Prefetch)**
2. **Befehl dekodieren eins (Decoding 1)**
3. **Befehl dekodieren zwei (Decoding 2)**
4. **Befehl ausführen (Execute)**
5. **Befehl zurückschreiben (Write Back).**

Mittels dieses Verfahrens lassen sich mehrere Befehle in verschiedenen Stufen gleichzeitig bearbeiten, was die Verarbeitungsgeschwindigkeit steigert. Um den hohen Anforderungen an Geschwindigkeit und Rechengenauigkeit gerecht zu werden, besitzt jede Pipeline eine arithmetisch logische Einheit (ALU), Adresserzeugung und Daten-Cache-Schnittstelle.
Anstelle aufwendiger Mikrocodes für einfache Befehle wie zum Beispiel MOVE, STORE und ALU-Operationen haben die Entwickler viele Instruktionen hardwaremäßig implementiert. Der verbesserte Mikrocode des Pentium sorgt durch die volle Integration der Integer-Pipelines in die Befehlsverarbeitung unter Beibehaltung der Kompatibilität für erhebliche Leistungssteigerungen insbesondere bei komplexen Befehlen.

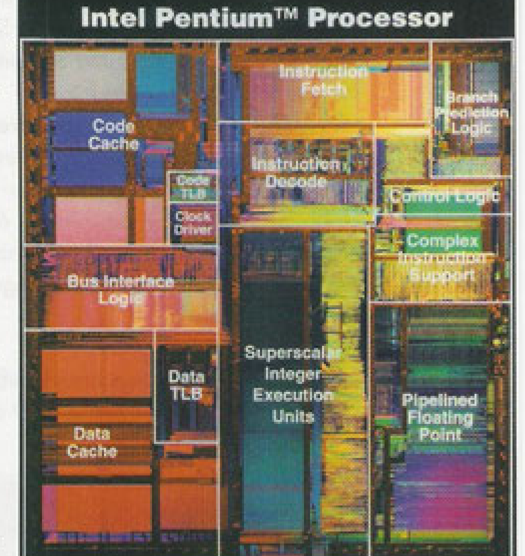
Interessant ist die Realisierung des Cache-Speichers. Dies sind schnelle, temporäre Zwischenspeicher für oft verwendete Befehle und Daten. Üblicherweise holt der Prozessor diese aus dem langsamen Hauptspeicher, was viel Zeit kostet. Stehen diese Kommandos im Cache, ist die Verarbeitungsleistung des jeweiligen Prozessors, wesentlich höher, da nicht jedem Instruction-Fetch ein Zugriff auf den externen Hauptspeicher folgt.
Speziell beim Pentium stehen getrennte ON-Chip Codes in Daten-Caches. Dies minimiert Buskonflikte. Die 8-KByte großen Code- und Daten-Caches sind als "Two-Way-Set-Associative"-Caches organisiert, weshalb jeweils anstelle des gesamten Cache-Speichers nur vorher definierte 32-Byte Segmente zu durchsuchen sind. Um diese Features voll zu nutzen, verbindet ein interner 64-Bit Bus die beiden Cache-Speicher und Pipelines. Eine weitere Optimierung bringt "Write Back" und das MESI-Protokoll. "Write Back"-Caches beenden im Gegensatz zu den früher verwendeten "Write-Through"-Caches Schreibvorgänge in den Cache, ohne auf den Hauptspeicher zuzugreifen. Dieses Verfahren vermindert die Busbelastung und verhindert Engpässe im System.
Das MESI-Protokoll (Modified, Exclusive, Shared, Invalid) gewährleistet, daß die Daten jederzeit im Cache- und Hauptspeicher vorhanden sind. Dies ist besonders für Mehrprozessorsysteme wichtig, bei denen mehrere Prozessoren häufig mit den gleichen Daten arbeiten.

## Branch-Prediction - digitale Vorhersehung

Um seine Leistung so optimal als möglich einzusetzen, analysiert der Prozessor laufende Anwendungen auf die Häufigkeit einzelner Befehle hin. Anschließend ist der Chip in der Lage, aufgrund der ermittelten Daten zahlreiche Befehle "vorherzusagen" und "füllt" seine Execution-Pipeline permanent mit den erwarteten Instruktionen. Bislang setzte man dieses Verfahren nur in Großrechnersystemen ein.
Ist eine Anwendung, beispielsweise eine Textverarbeitung, aktiv, prüft das Programm, ob es zum Anfang einer Schleife zurückspringen und den folgenden Befehl ausführen soll. Dieses Auswahlverfahren nennt man "Branches" (Verzweigungen). Basierend auf der oben erläuterten Annahme, die gleiche Operation erneut auszuführen, gibt der Prozessor per "Branch-Prediction" dieses Kommando vor dessen tatsächlichem Eintreffen weiter. Diese Verzweigungsvorhersage übernimmt im Pentium der "Branch Target Buffer" (BTB). Dies macht deutlich, weshalb jedes Programm erheblich schneller ablaufen kann, als auf einem 80486-Prozessor.
Moderne Softwarepakete sind zunehmend rechenintensiv und grafisch orientiert. Daher benötigen die Programme für ihre mathematischen Berechnungen schnelle FPUs. Die Anforderungen in diesem Bereich sind konstant gewachsen. 386er-Systemen helfen externe Arithmetik-Prozessoren auf die Sprünge, 486er-Prozessoren besitzen eine integrierte FPU zur Durchführung mathematischer Fließkomma-Berechnungen. Obgleich bereits hier spürbare Geschwindigkeitsteigerungen eintreten, bietet der Pentium noch mehr Power. Die ebenfalls "On-Chip"-FPU ist mit einer siebenstufigen Pipeline sowie hardwaremäßig implementierten Funktionen ausgestattet. Eine dreistufige Fließkomma-Instruktions-Pipeline ist unmittelbar hinter der Integer-Pipeline angeordnet. 80% aller Arithmetik-Befehle arbeitet der Prozessor in der Integer-Pipeline ab und gibt sie erst dann an die Fließkomma-Pipeline weiter. Permanent notwendige Befehle wie Addition, Multiplikation oder Division sind zwecks schnellerer Ausführung hardwaremäßig implementiert. Gegenüber einem mit 33 MHz getakteten 486er führt der Pentium somit sämtliche Fließkomma-Berechnungen zirka fünf- bis zehnmal schneller aus. Dies wirkt sich besonders bei CAD und 3D-Graphiken, hier insbesondere bei Spielen, aus.

## Verkehrsleitung auf 64 Spuren

Der Datenbus ist die Daten-Autobahn zwischen Prozessor und Hauptspeicher. Es steht eine Busbreite von 64-Bit zur Verfügung, wobei die Datenübertragungsrate 528 MByte/sek beträgt. Damit ist der Pentium weitaus schneller als eine mit 50-MHz getaktete 80486-CPU, die auf lediglich 160 MByte/sek kommt. Zusätzlich arbeitet die CPU mit einer "Bus Cycle Pipeline". Hiermit läßt sich die Datenbus-Bandbreite erhöhen. Beim "Bus Cycle Pipelining" kann ein zweiter Buszyklus beginnen, wenn der erste Zyklus noch nicht abgeschlossen ist. Damit hat das Speicher-Subsystem mehr Zeit, um die Adressen zu dekodieren. Für Datensicherheit sorgt je ein Paritätsbit bei Adreß- und Datenleitungen sowie eine einfache Zyklus-Identifizierung.
Die stetig wachsenden Anforderungen professioneller Softwarepakete an die Hardware haben den Trend zu Multiprozessorsystemen eingeleitet. Das im Pentium eingesetzte MESI-Protokoll garantiert, wie wir bereits wissen, die Konsistenz der Cache-Speicher-Inhalte. Auch wenn ein Prozessor auf Daten zugreift, die ein anderer Prozessor in seinem Cache-Speicher hält, werden jeder CPU die richtigen Daten zugeteilt. Bei Änderungen der Speicherinhalte erhalten alle im System auf diese Daten zugreifenden Prozessoren die modifizierten Versionen. Normalerweise würde dieses Verfahren jedoch bei Anwendungen, die für ein Single-Prozessor-System entworfen wurden, zu Problemen führen. Um derartigen Schwierigkeiten vorzubeugen, arbeitet der Pentium mit dem "Memory Access Ordering"-Verfahren. "Normale" Anwendungen müssen in der Reihenfolge abgearbeitet werden, in der sie programmiert wurden. "Memory Access Ordering" sorgt für die Einhaltung dieser Reihenfolge. Daher können Anwendungen, die für ein Single-Prozessor-System entworfen wurden, auch in einer Multiprocessing-Umgebung korrekt arbeiten.




**Auf der Fläche eines Daumennagels finden sich beim Pentium mehr als 3,1 Millionen Transistoren.**

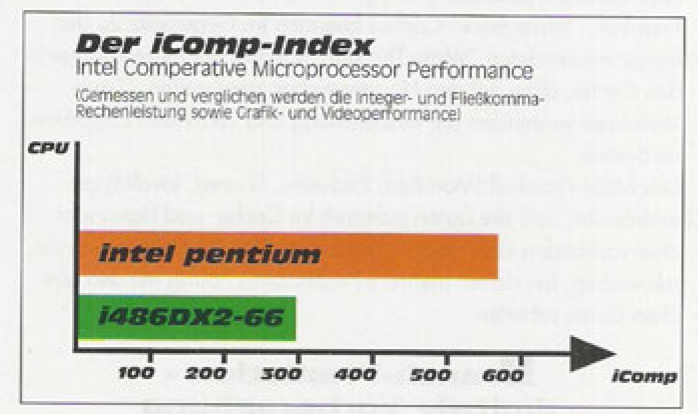
All jene, die mit Grafikprogrammen oder speicherintensiver Software arbeiten, können aufatmen. Beim Pentium können Sie nun zwischen der bisher üblichen Page-Größe von 4KByte und 4M Byte wählen. Dadurch minimiert sich das lästige "Page-Swapping", das Auslagern von Teilen des Hauptspeichers auf die Festplatte.

## Datensicherheit an erster Stelle

Die Datensicherheit besonders in Netzwerken ist sehr wichtig. Prozessorintern verfügt der Pentium über eine Fehlererkennung und Redundanzkontrolle (FRC). Die Fehlererkennung setzt Paritäts-Bits in den beiden internen Code- und Daten-Cache-Speichern, in den Translation-Lookaside-Buffern, im Mikrocode und im Branch-Target-Buffer. Damit ist eine einfache Fehlererkennung möglich, die zugleich das bislang bekannte "Abstürzen" des Systems minimiert, da sich Fehler leichter abfangen lassen.
Leistungs-Überwachung ist eine Eigenschaft des Pentium-Prozessors, mit der System-Architekten und Anwendungsentwickler ihre Hard- und Softwareprodukte optimieren und eventuelle Schwachstellen beseitigen können. Beispielsweise läßt sich prüfen, wieviel Takte für interne Vorgänge im Prozessor gebraucht werden, die ihrerseits die für den Durchsatz bei Schreib- und Lesevorgängen, Cache-"Hits" und -"Misses", Interrupts und Busbelastung verantwortlich sind. Eine simple Effektivitätsprüfung des Programmcodes. Der Vorteil für den Endanwender liegt aufgrund der Synergie zwischen Pentium, Host-System und Anwendungs-Software darin, daß sich insgesamt bessere Werte und ein Mehr an Leistung erzielen lassen. Wie alle neuen 32-Bit Mikroprozessoren läßt sich der Pentium mit einem OverDrive-Prozessor erweitern. Künftig werden auch für Pentium-basierende Systeme OverDrive-Prozessoren erhältlich sein und die Aufrüstung auf eine noch modernere Prozessor-Technologie ermöglichen. Die Pentium-Prozessor-Technologie eignet sich ebenfalls für den Einsatz in 486-DX2 CPUs entwickelten OverDrive-Prozessoren.
Zweifellos setzt der Pentium einen neuen 32-Bit Standard. Drei Beispiele im Vergleich mit anderen Systemen zeigen den Pentium im Vergleich: SPECint92 und SPECintfp92, UNIX-Benchmarks sowie der iCOMP-Index von Intel.
SPECint92 ist ein Prozessor-intensives Benchmark, das die High-End Desktop-Performance durch Ausführen einer representativen Mischung von Anwendungsbefehlen bewertet. Mit einer SPECint92 Bewertung von 64,5 ist der 66-MHz Pentium vielen in Workstations eingesetzten RISC-Prozessoren, einschließlich der von IBM, MIPS und SUN-Sparc eingesetzten Prozessor-Familien, deutlich überlegen.

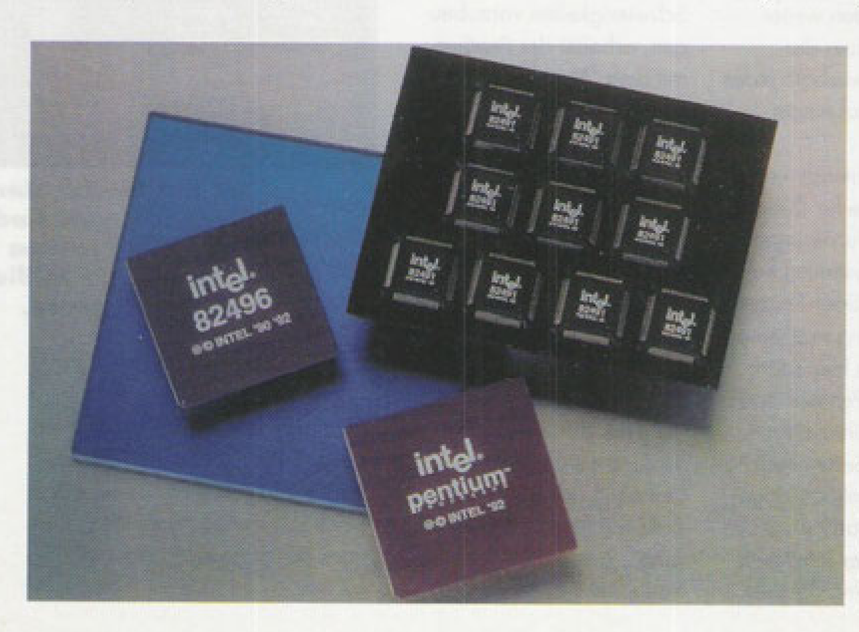
Das SPECfp92 UNIX-Benchmark mißt die Fließkomma-Leistung. Die SPECfp92 Bewertung von 56,9 des 66-MHz Pentium ist vergleichbar mit zahlreichen RISC-Architekturen. Sie liegt um das 3,5fache über der IntelDX2-66-CPU, die bis dato unangefochtener Spitzenreiter bei Fließkomma-Arithmetik innerhalb der gesamten kompatiblen PC-Standardsoftware war.

Ein weiteres Maß für die hohe Leistungsfähigkeit des Pentium-Prozessors liefert der iCOMP-Index (Intel Comparative Microprocessor Performance). Der iCOMP-Index, der die Leistung aller 32-Bit Intel-Prozessoren untereinander mißt und vergleicht wurde entwickelt, um Computer-Anwendern einen relativen Leistungsmaßstab zum Vergleich der einzelnen CPUs zu geben. Der Index mißt die Leistung der CPUs unter vier verschiedenen Aspekten: Integer-Rechenleistung, Fließkomma-Rechenleistung, Graphik- und Video-Leistung. Jedes der vier Kriterien wird sowohl für 16-




Bit als auch für 32-Bit Software gemessen und relativ zum geschätzen Prozentsatz der Zeit, die der Prozessor normalerweise bei vielfach eingesetzter Anwendungssoftware für solche Operationen benötigt, bewertet. Bei 66-MHz hat der Pentium einen iCOMP-Index von 567. Er liegt um fast das Doppelte über dem bisherigen High-End-Prozessor, dem 66-MHz Mikroprozessor 486DX2, der einen iCOMP-Index von 297 erreicht. Komplexe Anwendungen wie Bildverarbeitung, Echtzeit-Videoverarbeitung und Spracherkennung sind die Nutznießer der neuen Prozessorleistungsnormen. PC-Systeme dürften so künftig auch auf dem Gebiet der 3D-Modellierung, im Bereich des Computer Aided Design und Engineering (CAD/CAE), bei Finanzanalyseprogrammen sowie leistungsfähigen Client/Server-Anwendungen von großem Interesse sein.
Letzlich ergänzen der Second-Level Chipsatz, der 82496 Cache-Controller sowie mehrere kundenspezifische RAMs vom Typ 82491 den Pentium. Damit steht den Entwicklern eine Gruppe von Bausteinen zur Verfügung, die zum Aufbau leistungsfähiger Systeme mit zwei bis acht Prozessoren notwendig sind.

Der Pentium ist für die Zukunft also bestens gerüstet. Auf ihm sind die derzeit vieldiskutierten "Betriebssysteme der Zukunft" wie Windows-NT, OS/2, Solaris und NextStep ohne Einschränkungen lauffähig. Ohne Zweifel - a star is born.




**Die neue Intel-Familie: Der Pentium, der 82496 Cache-Controller und neue 82491-RAM-Bausteine.**







Und hier die Programme, die die Redaktion diesen Monat mit dem PC Games AWARD ausgezeichnet hat.




**Origin präsentiert mit Serpent Isle eines der anspruchsvollsten Rollenspiele für Mensch und Maschine.**

- **Lemmings II**
  Der Kleintierspaß für die ganze Familie
- **Ultima VII Serpent Isle**
  Das gewaltige Rollenspiel für Profis
- **Zool**
  Der "Sonic" für Ihren Computer

**Hier präsentiert sich Ihnen eine Service-Doppelseite, die auch inhaltlich zwei Seiten hat. Zum einen finden Sie hier die aktuellen Verkaufs-Charts, die repräsentativ für die gesamte Bundesrepublik monatlich von media control ermittelt werden. Zum anderen sind hier die PC Games-Wertungen nach Spielgenres unterteilt aufgeführt, die ebenso monatlich aktualisiert werden. Es handelt sich also um eine Art "all time favourites".**

## Die Gesamtbewertungen im Überblick

**Arcade Action**
Dynabläster ........ 75%
The Legend of Myra ........ 74%
Grand Prix Unlimited ........ 74%
Mantis ........ 71%
First Samurai ........ 71%

**Beat ´em Up**
Double Dragon III ........ 33%

**Jump ´n Run**
Zool ........ 76%
Elf ........ 74%
Trolls ........ 72%
Cave Man Ninja ........ 68%
Risky Woods ........ 68%

**Adventure**
Alone in the Dark ........ 92%
Space Quest 5 ........ 90%
The Lost Files of Sherlock Holmes ........ 86%
King´s Quest 6 ........ 86%
Inca ........ 85%

**Textadventure**
Spellcasting 301: Springbreak ........ 84%
Eric the Unready ........ 78%
Hexuma ........ 65%

**Denkspiel**
The Incredible Machine ........ 86%
Oxyd ........ 85%
Gobliins 2 - The Prince Buffon ........ 83%
Push Over ........ 81%
HK Mahjong pro ........ 81%

**Strategie**
Lemmings 2 - The Tribes ........ 93%
History Line 1914-1918 ........ 88%
Dune 2 ........ 87%
Battlechess 4000 ........ 84%
Ragnarok ........ 83%

**Simulation**
XWing ........ 93%
Comanche ........ 92%
F15 Strike Eagle 3 ........ 92%
Microprose F1 Grand Prix ........ 87%
Car & Driver ........ 87%

**Rollenspiel**
Ultima Underworld II ........ 93%
Ultima VII - Serpent Isle ........ 92%
BAT II ........ 92%
Quest for Glory 3 ........ 90%
Might & Magic 4 - Clouds of Xeen ........ 88%

**Sportspiel**
Links 386 pro ........ 93%
Hardball III ........ 85%
Michael Jordan in Flight ........ 82%
David Leadbetters Golf ........ 82%
TV Sports Boxing ........ 81%

**Wirtschaftsimulation**
1869 ........ 74%
Dynatech ........ 70%
Elysium ........ 63%
Multi Pl. Soccer Man. ........ 26%

# DIE AKTUELLEN VERKAUFSCHARTS

ermittelt von media control

**1** (1) **XWing**
Lucas Arts/2.Monat

**2** (-) **Lemmings II**
Psygnosis/1.Monat

**3** (2) **Comanche**
Nova Logic/4.Monat

**4** (3) **Indiana Jones IV**
Lucas Arts/10.Monat

**5** (5) **Ultima Underworld II**
Origin, Electronic Arts/3.Monat

**6** (7) **Der Patrizier**
Ascon/7.Monat

**7** (4) **History Line 1914-18**
Blue Byte/5.Monat

**8** (6) **F15 Strike Eagle III**
Microprose/3.Monat

**9** (14) **Bundesliga Manager Pro**
Software 2000/17.Monat

**10** (13) **Monkey Island II**
Lucas Arts/16.Monat




**Gehörig Bewegung in die Verkaufslisten brachte der zweite Teil der kleinen Selbstmordkandidaten. Die Lemminge sind auf dem Weg nach ganz oben.**



## Inserentenverzeichnis PC Games 6/93

## Für Windows 3.1

# Skat 2010

In der letzten Ausgabe der PC Games wurde es vorgestellt und heute können Sie schon die Shareware-Version in Händen halten. Die Rede ist von einem Programm, das unter Skatfreunden wohl für Furore sorgen wird: Skat 2010 von Crea-Team Software aus Flensburg.




In die komfortable Menü-Umgebung von Windows 3.1 eingepaßt, bietet es alles, was zu einem gepflegten Kartenspielchen gehört, außer eben ein menschliches Gegenüber. Mit viel Sachverstand wurde das in Deutschland beliebteste Kartenspiel von der Crew um Kay Elberth und Uwe Berents umgesetzt.

Daß das nicht ganz so einfach war, besagt schon allein die Tatsache, daß Skat zwar ein Spiel mit genau definiertem Regelwerk ist, aber kaum jemand der acht Millionen Spieler sich genau daran hält. Deswegen können bestimmte Grundregeln in einem Optionsmenü selbst festgelegt , aber auch der Deutschen Skatordnung Rechnung getragen werden.

Die vorliegende Shareware-Version unterliegt folgenden Einschränkungen:

- Die voreingestellte Skat-Konfiguration läßt sich nicht ändern.
- Ab dem 3. Spiel können Sie nur bis max. 23 reizen.
- Es erfolgt kein Eintrag in die Highscore-Liste.
- Bei Ramsch sind "Grand Hand" und "Schub" nicht anwählbar.
- Regelmäßige Fenstereinblendungen.

In dem Verzeichnis SKAT 2010, das sich nach erfolgreicher Installation auf Ihrer Festplatte befindet, finden Sie ein Textdokument der Windowstextverarbeitung WRITE. Wenn Sie dieses öffnen, erfahren Sie alles Wichtige und Erklärende über die Vollversion und den Umgang mit Skat 2010. Wir wünschen Ihnen jedenfalls ein allzeit gutes Blatt.

## Die PC Games Coverdisk 6/93

# So geht´s...

Die Shareware-Version von Skat 2010 für Windows 3.1 liegt in einer komprimierten Archivdatei vor. Um Skat 2010 auf Ihrer Festplatte zu installieren, gehen Sie bitte folgendermaßen vor:

**Festplatteninstallation:**

**1.** Die Diskette in das Laufwerk geben.

**2.** Wechseln Sie den Zugriffspfad auf das Diskettenlaufwerk mit:

*b: (+ Entertaste)*

oder *a: (+ Entertaste)*

je nachdem, wie Ihr 3,5" Laufwerk benannt ist.

**3.** Nun starten Sie das Installationsprogramm mit

*install ziel: (+ Entertaste)*

dabei müssen Sie für ziel die Bezeichnung Ihrer Festplatte eingeben, also entweder c:, d:, e: usw.

z. B.: *install c:*

**4.** Das Installationsprogramm erstellt nun das Verzeichnis **SKAT 2010** auf Ihrer Festplatte und entpackt die komprimierten Dateien in diesem Verzeichnis. Um **Skat 2010** zu starten, starten Sie Windows und aktivieren aus dem Dateimanager die Datei

*skat2010.exe*

mit einem Doppelclick des Mauszeigers.

Ebenso können Sie über das Windows-Setup der Hauptgruppe ***Skat 2010*** als Windows-Applikation in das Spiele-Verzeichnis einrichten lassen. Näheres hierzu entnehmen Sie bitte Ihrem Windows Handbuch.

### Wir übernehmen Garantie,...

daß jede Coverdisk unser Haus in einem einwandfreien und lauffähigen Zustand verläßt. Sollten doch einmal Probleme, welcher Art auch immer, auftreten, bitten wir Sie die Diskette zuerst einmal auf einem anderen PC auszuprobieren. Stellen Sie fest, daß jetzt immer noch die gleichen Probleme auftreten, so füllen Sie bitte den abgedruckten Coupon aus, kleben ihn auf eine Postkarte und senden diese an die angegebene Adresse. Wir werden Ihnen unverzüglich ein neues Exemplar zukommen lassen.

### Coupon:

Garantie PC Games Coverdisk 6/93

Die Vervielfältigung unserer Disketten unterliegt einer strengen Qualitätskontrolle. Sollte dennoch einmal eine Diskette nicht lauffähig sein, einfach den Garantieschein ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und abschicken an:

**COMPUTEC Verlag GmbH & Co. KG**
**- Reklamation PC Games -**
**Postfach**
**8500 Nürnberg 1**

Sie erhalten umgehend Ersatz.

*Adresse (bitte ausfüllen):*

Name, Vorname:____________________

Straße, Hausnummer:____________________

PLZ, Wohnort:____________________

Fehlerbeschreibung:____________________

PREVIEW

**Es wurde viel darüber berichtet und spekuliert - oft zuviel und teilweise sogar Falsches. Die Rede ist von Origins größtem Projekt nach Wing Commander 2. Die Endversion von Strike Commander beweist jetzt, daß die eineinhalbjährige Verspätung kein Werbetrick war.**

Strike Commander

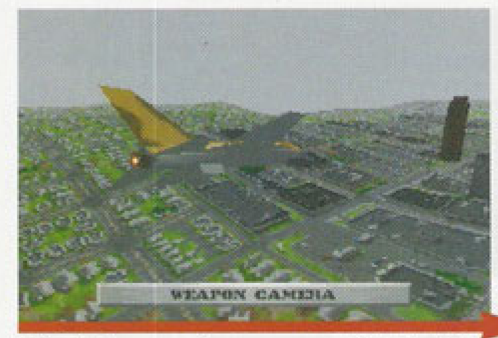
# Erstes Staunen

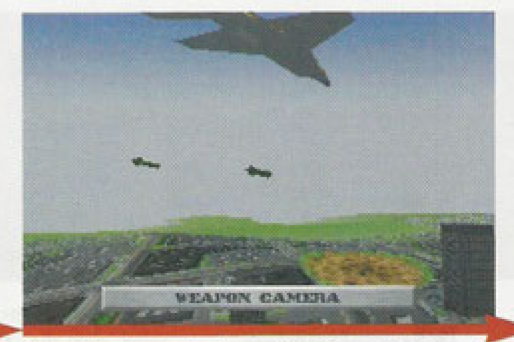
"Guth Ding will Weyle haben!" wußte einst schon Friedrich Schiller. "Und sehr gut Ding erst recht!" möchten wir da anfügen, nachdem der Strike Commander jetzt mit rund einem Jahr Verspätung in unseren Redaktionsräumen eingeflogen ist. Diese erfreuliche Nachricht erreichte uns aber leider nicht mehr rechtzeitig genug, um vor Redaktionsschluß einen gut recherchierten Volltest zu erstellen. Deswegen unser folgendes Vorgehen: Wir schildern in diesem Preview, welches Bild sich unsere Testpiloten in den wenigen Stunden bis zum Redaktionsschluß von Strike Commander machen konnten, beleuchten die Entstehung des Spiels und liefern in der nächsten Ausgabe einen Testbericht nach, der dem Gewicht dieses Ereignisses auch wirklich entspricht.

## Eine ungewöhnliche Entstehungsgeschichte

Die ungewöhnlich lange Zeit, die der hungrige Markt auf die endgültige Release-Version von Strike Commander warten mußte, war nach den Worten von Chris Roberts alles andere als beabsichtigt. Die Idee zu dem völlig neuen 3D-Flugsimulator wurde vielmehr schon vor über zweieinhalb Jahren als Ein-Jahres-Projekt geboren. Damals, kurz nach dem sensationellen Markterfolg von Wing Commander 1, brütete der Spieledesigner an einer Idee, die das Genre "Flugsimulation" revolutionieren sollte: Es sollte ein Flugsimulator entwickelt werden, der sich an der Technik großer, militärischer Flugsimulatoren orientiert und ein neues 3D-Grafik-Sy-








**Die Weapon Camera verfolgt die Bombenlast makaber bis ins Ziel.**











stem, genannt "Real Space", am Markt etablieren sollte. Leider zog sich die Entwicklung von Real Space und damit auch des Strike Commanders von Monat zu Monat immer mehr in die Länge.

## The Better One Wins

„Obwohl es schwer war, der großen Versuchung zu widerstehen, Strike Commander schon früher auf den Markt zu schleudern, war es für uns nicht vorstellbar, kurz vor der Verwirklichung unserer eigentlichen Vision einfach aufzugeben.", schreibt Roberts in einem persönlichen Beiwort zum jetzt vollendeten Spiel. Gründe für die angeführte Überlegung gab es sicherlich viele, nicht zuletzt auch wegen des erbitterten Konkurrenzkampfes, der im Genre der PC-Flugsimulatoren ebenso viel Tradition hat, wie der am Konsolenmarkt zwischen Sega und Nintendo. Ein Fehler, für den Chris Roberts ein besonders bitteres Lehrgeld bezahlen mußte, unterlief ihm auf der Consumer Electronics Show 1991. Im festen Glauben, Strike Commander schon bald über die Ladentische gleiten sehen zu dürfen, stellte Origin der Fachpresse - und leider auch der hellhörigen Konkurrenz - ein erstes Demo der neuen 3D-Technik vor. Als sich das Erscheinungsdatum dann Monat um Monat nach hinten schob, mußte der Branchen-Vordenker Roberts mit Bauchkrämpfen zusehen, wie die Konkurrenten in ihren Produkten "seine" Ideen in Spiele umsetzten, während das vermeintliche Original die kaufbereite Kundschaft noch immer warten ließ.

## Bei den großen Brüdern gespickt

Von Ideenklau spricht der vorsichtige Roberts dabei aber bewußt nicht, denn die 3D-Techniken, die er und sein zwanzigköpfiges Team in das Spiel aufnahmen, entspringen gar nicht so sehr seinen Gehirnwindungen: Bei den Programmierern der professionellen, millionenteuren Flugsimulatoren gehören sie schon seit langem zum Handwerkszeug.



**Die F16 läßt sich kinderleicht steuern, allerdings ist der Boden schnell in gefährlicher Nähe.**

Was Chris Roberts vielmehr als 'seinen' Einfall beansprucht, ist die Idee, daß diese speziellen 3D-Techniken doch auch auf den PCs der privaten Anwender zu eindrucksvollen Ergebnissen führen könnten. Nach zweieinhalb Jahren Entwicklungszeit kann er sich nun aber doch bestätigt fühlen, denn Strike Commander ist, wie er selbst betont, ein Produkt, auf das man Stolz sein kann...

## Nicht zu verkennen: Origin!

Bereits auf den ersten Blick ist Origin als Herkunftsstätte des Spiels nicht zu verkennen: Über die Programmierung der überragenden 3D-Techniken wurde auch der Wing Commander-typische Handlungsfaden nicht vergessen. Genau wie bei WC 2 nimmt der Spieler die Position eines Charakters in einer geschlossenen Rahmenhandlung ein. Die 41 eng zusammenhängenden Missionen sind diesmal natürlich auf der Erde angesiedelt, allerdings in der Zukunft - im fernen Jahr 2011.

## Söldnertruppen statt Kilrathis

Als bester Pilot einer privaten Fliegerstaffel warten viele aufregende Abenteuer rund um den ganzen Globus auf Sie: Private Fliegerstaffeln gehören inzwischen nämlich zu einer durchaus üblichen Form des Unternehmertums. Für einige Millionen Dollar steht es in Origins Zukunftswelt jedem frei, sich eine Privatarmee zu mieten, um politischen Gegnern oder konkurrierenden Konzernen den Garaus zu machen. Ebenso steht es natürlich



jedem frei, eine eigene Fliegerstaffel zu gründen. Eine Großmacht, die solchen Entwicklungen Einhalt gebietet, gibt es 2011 offenbar nicht mehr: Die USA zerfiel um die Jahrtausendwende in unabhängige Staaten, und die eigentlichen Großmächte heißen jetzt OPEC und Japan.

## Moralische Bedenken

Wer sich an kriegerischen Handlungen stößt, könnte mit Strike Commander - vor allem in Zeiten wie diesen - gewisse Probleme haben: Obwohl in den eindrucksvollen Zwischensequenzen stets betont wird, daß die "gute" Fliegerstaffel des Spielers, die "Wildcats", vor allem für die gerechte Sache und nur zweitrangig wegen der millionenschweren Honorare in die F16-Fighter steigt, schlüpft der Spieler trotzdem in die Rolle eines Söldners. Als Gegnerschaft werden ihm dabei durchaus reale Gruppierungen vor das Fadenkreuz gesetzt: Seien es südamerikanische Rebellen, die im Auftrag eines fetten Diktators ausgeschaltet werden müssen, oder sonstige Bösewichte - Origin begibt sich damit - zumindest in der Bundesrepublik - auf höchst sensibles Gebiet.

### Die endgültigen Fakten

Über ein großes Produkt, dessen baldiges Erscheinen im Interesse aller - Kunden, Vertriebspartner und Softwarehandel - liegt, kursieren schon Monate im voraus die abenteuerlichsten Gerüchte. Bei Strike Commander verhielt sich das nicht anders als bei OS/2 2.0 oder Windows NT. Die PC Games hält sich bei der Veröffentlichung solcher Halbfakten lieber zurück und präsentiert Ihnen erst jetzt eine komplette Auflistung aller technischen Fakten über Origins neues Meisterwerk.

**Spielekategorie:**
Action-Flugsimulator

**Hersteller:**
Origin

**Designer:**
Chris Roberts

**Hardware-Grundvoraussetzung:**
CPU: 386SX
Speicher: 4 MByte RAM
Grafik: 256 Farben-VGA
Festplattenspeicher: ca. 35 MByte für die Vollversion
ca. 25 MByte für die Miniversion (langsamer)

**Unterstützt:**
Soundkarten: AdLib, Roland MT-32/LAPC-1, Soundblaster
Steuerung: Keyboard, Mouse oder Joystick

**Hersteller-Empfehlung:**
486/25 (oder höher), 4 MByte RAM, Joystick, Soundkarte

**PC Games-Empfehlung:**
Mit einem 386/33, einer schnellen Grafikkarte (Video Seven 1024i oder ähnliche) und kompletter Deaktivierung der Soundeffekte kann das Spiel trotz vollständig aktivierter Grafikdetails immer noch als gut spielbar bezeichnet werden.

**Anzahl der Missionen:**
41

**Beteiligte Flugzeugtypen:**
Spieler: F-16C Falcon und F-22 Lightning 2.
Gegner: Insgesamt 14 verschiedene Flugzeuge von Awacs über Tornado bis zum YF-23 Fighter.

## Die neue Referenz

Von der Technik kann allerdings nur Gutes berichtet werden. Strike Commander erfüllt alle Erwartungen an ein neues Referenzprogramm bei Flugsimulationen und 3D-Actionspielen. Die 3D-Grafikroutinen, die wir in der nächsten Ausgabe etwas eingehender beleuchten werden, übertreffen in ihrer Kombination alles, was bisher auf PCs oder Heimcomputern zu sehen war. Ein perfekt abgestimmtes Zusammenwirken von Bitmaps, Textures, "Gouraud"-Shades, Polygon-Objekten und einem fraktal erzeugten Boden-Terrain ermöglicht noch nicht dagewesene Augenfreuden. Unser vorläufiges Urteil: Weder Comanche, noch F 15 Strike Eagle, noch X-Wing können der Technik dieses Spiels das Wasser reichen! Ein Thema, über das leider auch gesprochen werden muß, sind die enormen Hardware-Voraussetzungen. Um Strike Commander in seiner ganzen Detailfülle voll ausnutzen zu können, sollte ein 486/66 MHertz Ihr System steuern. Sie kommen dann sowohl in den Genuß aller Grafikdetails, dynamisch gesteuerter Begleitmusik, digitalisierter Soundeffekte, Sprache sowie einer wirklich eindrucksvoll sanften 3D-Flugbewegung.

## High-End-Software für High-End-Rechner

Wer nicht über Hardware der oben beschriebenen Art verfügt, braucht deswegen nicht gleich zu verzweifeln: Auf einem 486 mit 33 MHertz ist das Spiel ebenfalls noch gut spielbar und sogar auf einem 386/33 kann man seinen Spaß daran haben. Dann allerdings sollten zumindest die fesselnde Begleitmusik und die Soundeffekte deaktiviert werden. Noch ein Wort zum Gameplay: Sich durch Strike Commander zu kämpfen, ist etwas schwieriger als durch WC 2. Drei verschiedene Schwierigkeitsgrade und etliche Realitätsgrad-Optionen sorgen diesmal aber dafür, daß auf absolute Cracks ganz andere Anforderungen zukommen, als auf blutige Anfänger. Lesen Sie Ausführliches dazu in der nächsten Ausgabe.

**Thomas Borovskis** ■

# "Bist Du scharf auf das Spiel des Monats?"




## Das ist für uns gar kein Problem!

Wer jetzt einen neuen Abonnenten für **PC GAMES** gewinnt, bekommt als Prämie, mit einer Zuzahlung von nur 39,- DM, das Spiel des Monats dieser Ausgabe! Nur den Coupon ausfüllen, ausschneiden und ab geht die Post!!

**An folgende Adresse wird PC GAMES (DM 6,58/Monat) für mindestens 1 Jahr geschickt:**

*Name, Vorname*

*Straße, Nr.*

*PLZ, Wohnort*

*Telefon, für evtl Rückfragen*

*Datum* *1.Unterschrift des neuen Abonnenten*

Widerrufsbelehrung: Diese Bestellung kann innerhalb von 14 Tagen schriftlich widerrufen werden bei: **Computec Verlag GmbH&Co.KG, Vertriebsservice, Postfach, 8500 Nürnberg 1.** Die Frist ist gewahrt, wenn der Widerruf rechtzeitig abgesandt wird. Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

*Datum* *1.Unterschrift des neuen Abonnenten*

**Bitte beachten:** Neuer Abonnent und Prämienempfänger dürfen nicht ein und dieselbe Person sein!

Gewünschte Zahlungsweise: (bitte ankreuzen)

❐ Bequem per Bankeinzug

Konto.-Nr.

BLZ

❐ Gegen Rechnung

Neuer Abonnent war in den letzten 3 Monaten nicht Abonnent von PC GAMES. Bitte schicken Sie die Prämie so schnell wie möglich (nach Bezahlung des neuen Abonnements) an:

*Name, Vorname*

*Straße, Nr.*

*PLZ, Wohnort*

*Telefon, für evtl Rückfragen*

Gewünschte Zahlungsweise der Zuzahlung **DM 39,-**: (bitte ankreuzen)

❐ Bequem per Bankeinzug

Konto.-Nr.

BLZ

❐ Gegen Nachnahme

**PG 0693**

***Widerrufsbelehrung:***

*Diese Bestellung kann innerhalb von 14 Tagen schriftlich widerrufen werden bei:* ***Computec Verlag GmbH&Co.KG, Vertriebsservice, Postfach, 8500 Nürnberg 1***
*Die Frist ist gewahrt, wenn der Widerruf rechtzeitig abgesandt wird.*

Freddy Pharkas - Frontier Pharmacist

# Going West

**Sierra stellt einen neuen Star vor, der sich neben Larry, Roger Wilco oder Robin Hood einreihen soll. Ein Antiheld, ein Verlierertyp, der den Bösen das Fürchten lehrt: Fred Pharkas, Apotheker im Wilden Westen.**

Es ist nicht zu übersehen, daß die Väter von Leisure Suit Larry auch für Freddy Pharkas verantwortlich sind. Al Lowe und sein Team zeigen wieder Spiel- und Wortwitz vom Feinsten, der allerdings in einigen Monaten wieder der deutschen Übersetzung geopfert werden wird. Wieder watet ein etwas trotteliger Held durch alle Klischees, läßt kein Fettnäpfchen aus und ist doch am Ende der strahlende Sieger. Ein grober Revolverheld, eine liebenswerte Puffmutter und ein problembeladener Doktor dürfen ebensowenig fehlen wie endlose Wüsten, Indianer, einsame Eisenbahnlinien usw. Freddy Pharkas ist auf der Suche nach einem Bankräuber, der sich in einer stillgelegten Mine nahe der Stadt aufhalten soll. Ganz alleine nimmt er das Wagnis auf sich, die Mine (mit dem Bankräuber) mit einer selbstgebauten Bombe in die Luft zu jagen.




## Konkurrenz für Larry?

Das Spiel entspricht voll und ganz den hohen Sierra-Standards. Schöne Grafiken (auch für EGA-Karten), stimmungsvolle Musik und das gewohnte Benutzer-Interface werden den Einstieg in die erste Wildwestkomödie der Softwaregeschichte leicht machen. Freddy Pharkas hat das Zeug dazu, Larry vom Sierra-Thron zu stoßen. Was jedoch von der Ankündigung zu halten ist, Freddy Pharkas würde auch als echte Windows-Anwendung laufen, wird die nahe Zukunft zeigen.

**Harald Wagner** ■




Hoyle Classic Card Games

# Gemischtes Blatt

**Sierra begibt sich wieder auf ein Gebiet, das mit Adventures (fast) nichts zu tun hat. Doch diesmal ist es kein Bildschirmschoner und kein Larry-Tool-Set, mit acht profanen Kartenspielen macht Sierra diesmal auf sich aufmerksam.**

Wem es zu langweilig geworden ist, mit seinen Geschwistern oder seinen Freunden Karten zu spielen, dem bietet Sierra nun eine weitaus illusterere Gesellschaft. In Hoyle Classics stehen Ihnen die bekannten Figuren aus den alten Adventures zur Verfügung. So kann man gegen Robin Hood und Leisure Suit Larry Bridge spielen, wer unbedingt will, kann auch seine Freunde wieder




einladen, denn die können ebenfalls noch mitspielen. Aus insgesamt acht verschiedenen Kartenspielen kann man wählen, die zwar alle regeltreu umgesetzt und mit viel Liebe zum Detail aufgemacht wurden, jedoch einen entscheiden-

den Nachteil haben: Die meisten Spiele sind in Deutschland fast unbekannt.

### Bridge am Klondike

Bridge und Rommée sind zu finden, ebenso wie Euchre, Old Maid, Hearts, Crazy Eights, Cribbage und Klondike. Die Letzteren erinnern zwar teils an Spiele wie Skat oder Sechsundsechzig, die Regeln sind aber nie so ganz identisch. Doch wer möchte schon für ein kurzes Kartenspiel ein dickes (wenn auch gut gemachtes) Regelbuch auswendig lernen? Hoyle Classic Card Games ist sicher weitaus amüsanter als z. B. das Windows-Solitaire, dem großen Erfolg werden aber wahrscheinlich die "exotisch" anmutenden Spiele im Weg stehen.

**Harald Wagner** ■







Lost in Time

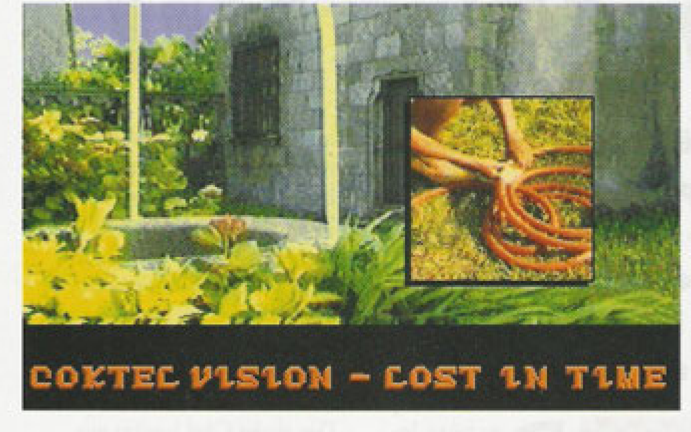
# Digiventure

**Einen "großen Schritt nach vorne" verspricht Coktel Vision mit einer neuen Reihe von interaktiven Adventure-Filmen. Daß sie auch das Zeug dazu haben, bewiesen die französischen Programmierer bereits mit dem prämierten Adventure "Inca".**

Eine junge Pilotin namens Doralice - hatten wir das nicht schon einmal? Ach richtig, vor gut einem Jahr spielte eine gewisse Doralice May die Hauptrolle in Coktel Visions "Fascination", einem Grafikadventure, das leider nur durch seinen sagenhaften Vorspann glänzen konnte. Trotz dieser Namensgleichheit sind jedwede negativen Assoziationen zwischen "Fascination" und Coktel Visions neuestem Projekt unbegründet. Der französische Hersteller bringt seither nämlich nur Erlesenes auf den Markt: Titel wie Gobliins 2, Ween oder Inca sprechen hier Bände.

### Grafiken vom Inca-Macher

"Lost in Time" soll als Auftakt zu einer Serie von interaktiven Adventures völlig neue Maßstäbe im Adventure-Sektor setzen. Der Hersteller verspricht ein umfangreiches Science Fiction/Fantasy-Abenteuer, das durch die Verwendung von gleich drei verschiedenen Grafiksystemen ein noch größerer Erfolg als Inca werden soll. Für die Grafik zeichnet - wie schon bei Inca - Frederic Chauvelot verantwortlich. Dank seiner Vorliebe für digitalisierte Animationssequenzen wird "Lost in Time" in der CD-Version ganze 45 Minuten reines Videomaterial enthalten. Zusätzlich werden umfangreiche Abschnitte des Spiels aus vorberechneten 3D-Welten bestehen, in denen sich der Spieler frei bewegen kann. Einen kleinen Vorgeschmack auf diese Technik konnte uns die Demo-Version bereits vermitteln: Von Virtual Reality sind diese 3D-Sequenzen nicht mehr weit entfernt.




### Mit den Waffen der Frau

Die Storyline wiederum entstammt der Feder Muriel Tramis', Coktel Visions Produktmanagerin für beide "Gobliins"-Folgen. Nach ihrer Vorstellung soll die attraktive Hauptfigur Doralice nicht etwa der optischen Auflockerung des Abenteuers dienen, sondern auch betont weibliche Züge bei der Lösung der einzelnen Puzzles tragen: Schießwütige Spieler werden bei "Lost in Time" kaum zum Zug kommen, denn Doralice ist eine Heldin mit Köpfchen, trägt keine Waffe und distanziert sich von stupider Gewalt. Die Story selbst trägt dann auch die typischen Züge ihrer Erfinderin: Doralice gerät durch eine unverhoffte Erbschaft in die Fänge eines machthungrigen Physikers aus dem 22. Jahrhundert, der auf der Jagd nach dem kostbaren Stoff "Americum" die verschiedensten Zeitepochen unsicher macht. Das Erscheinungsdatum ist vorläufig auf Mai festgesetzt worden. Erhältlich sein wird "Lost in Time" dann in zwei verschiedenen Versionen auf Diskette und CD-ROM.

**Thomas Borovskis** ■



## Ishar II - Messengers of Doom

# Die Boten des Todes

**Erst vor knapp einem Jahr erschien der erste Teil, Silmarils scheint auch eine Kultserie wie Origin oder Sir-Tech entwerfen zu wollen. In dieser relativ kurzen Zeitspanne lassen sich großartige softwaretechnische Weiterentwicklungen natürlich nicht realisieren, wie die Vorabversion bereits beweist.**

Die Hintergrundgeschichte ist für ein Fantasy-Rollenspiel denkbar ungeeignet: Ein finsterer Dämon spielt Mafia-Boss, unterstützt von seiner Organisation will er die gesamte Bevölkerung zu seiner höllischen Droge verführen. Unser tapferer Held gehört natürlich nicht zu den Süchtlern.
Die gesamte Benutzeroberfläche wurde nahezu unverändert beibehalten. Vier weitere Charaktere, die ähnlich wie bei Ultima über eine wirklich eigenständige Person verfügen, dürfen in die Party integriert werden. Auch das action-geladene Kampfsystem erfuhr keinerlei Abwandlungen. Wirklich aufgepeppt hingegen wurde die ohnehin schon gute Grafik, selbst kleinste Details finden jetzt ihren Platz. Selbst Höhenunterschiede konnten realistisch dargestellt werden, damit wird sich der Nachfolger sogar mit Wizardry 7 messen können. Außerdem soll das neue Spielareal um einiges größer und die einzelnen Abenteuer logischer durchdacht sein. Die Veteranen aus dem ersten Teil finden natürlich auch wieder ihre Verwendung.




**Alexander Geltenpoth**




## Lost Vikings

# Hey Wicki!

**Ganz im Stil der längst untergegangenen Minerspiele präsentiert sich Lost Vikings - mit einem Unterschied: Der Spieler muß gleichzeitig eine ganze Horde Wikinger durch die Ebenen steuern.**



Der böse Tomator hat drei Wikinger auf sein Raumschiff gebeamt, um sie neben anderen Lebewesen in seinem Museum auszustellen. Da dies für die Ausstellungsstücke ein tödliches Ende bedeutet, versuchen Baleog, Olaf und Erik zu fliehen. Diese drei Wikinger müssen durch die vielfältigen Levels gebracht werden, wobei jeder der drei seine besonderen Eigenheiten hat. Baleog trägt die Waffen, er selber ist dafür aber sehr verwundbar.

### Ein tolles Team

Der dicke Olaf besitzt ein Schild, mit dem er sogar fliegen kann, und Erik kann nicht nur weit springen, sondern auch mit seinem Kopf Wände einrennen. Dieses Team ist zusammen fast unschlagbar, verliert aber auch nur einer der drei sein Leben, sind auch die beiden anderen am Ende. Die schnell immer schwerer werdenden Levels sind liebevoll gestaltet, ebenso wie die drei Spielfiguren, die sich öfters die Schuhe binden, die Muskeln spielen lassen usw. Die drei finden sich in Wüsten, Wäldern, ägyptischen Gräbern, Fabriken und vielen anderen Welten wieder, immer auf der Suche nach dem Ausgang zu ihrem Heimatdorf. Bis zu diesem Ziel werden so ziemlich alle Elemente klassischer Jump & Runs durchlaufen: Rennen, Feind beseitigen, Gegenstand finden, Gegenstand anwenden, nächster Level. Gewürzt mit einer Prise Lemmings und reichlich Humor sollte Lost Vikings auch hohen Erwartungen gerecht werden können.

**Harald Wagner**



# COMING UP!

## Strike Commander

In der nächsten PC Games ist es soweit. Wir stellen Ihnen auf einzigartige Weise alle Flug- und Fahrzeuge sowie alle Schiffe vor. Sie erhalten eine grundlegende Einführung in die Story und einen ausgiebigen Missionsüberblick. Daneben wird es wohl aber auch eine kritische Betrachtung der Hardware-Anforderungen sowie des Spielinhalts geben. Eine Betrachtung aller Standpunkte also.








## Wordtris

Wie der große Namensgeber Tetris stammt dieses einmalige Denkspiel aus der Sowjetunion. Schon längere Zeit als englische Version auf dem Markt, macht es erst jetzt Sinn, Wordtris auf Herz und Nieren zu prüfen und sich auf einen Schlagabtausch in deutscher Sprache einzulassen.





## Fallen Empire

Mirage´s strategisches Adventure wurde aus einer Amiga-Version konvertiert und kommt in einer mondänen Aufmachung mit Einführungs-Videokassette sowie exorbitanten Zahlenfakten auf die Ladentische. Der Spieler soll sich auf 2,8 Mio. Quadratkilometern an 9.000 verschiedenen Orten aufhalten können und über 6.000 Charakteren begegnen. Inwieweit das einem Computerspiel zugute kommt, sehen Sie in der nächsten Ausgabe.






**Die nächste PC Games erscheint am 16. Juni im Zeitschriftenhandel!**


### Impressum

**Verlagsanschrift**
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
8500 Nürnberg 1
Telefon 09 11 / 53 25-0

**Redaktionsanschrift**
CT Verlag Redaktion "PC Games"
Isarstraße 32
8500 Nürnberg 60

**Chefredakteur**
Christian Geltenpoth

**Leitender Redakteur**
Christian Müller

**Redakteur PR**
Thorsten Szameitat

**Redaktionsberatung**
Arthur Kreklau

**Korrektur und Bildredaktion**
Michael Erlwein

**Redaktion England**
Timothy Wilkins

**Redaktion**
Thomas Borovskis, Thomas Brenner, Peter Freunscht, Lars Geiger, Alexander Geltenpoth,Hans Ippisch, Wilfried Lindo, Petra Maueröder, Oliver Menne, Paul Rigby, Rainer Rosshirt, Harald Wagner, Albert Warnecke, Stefan Zöbisch

**Layout:**
Hansgeorg Hafner, Simon Schmid, Michael Schraut, Dieter Steinhauer, Anja Stöberlein

**Grafisches Konzept**
Christian Müller, Dieter Steinhauer

**Geschäftsführer**
Adolf Silbermann

**Vertrieb**
Gong Verlag GmbH

**Vertriebsleiter**
Roland Bollendorf

**Werbung:**
Stefanie Arzberger

**Anzeigenkontakt**
VECTOR Medienmarketing GmbH
Falkstraße 45-47
4100 Duisburg
Telefon 02 03 - 3 05 11 11
Fax 02 03 - 3 05 11 34

**Druck**
Cooper Clegg Ltd.
Tewkesbury England

**Abonnement**
PC Games kostet im Jahres-Abonnement DM 79,-. Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr.

**Manuskripte und Programme**
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.